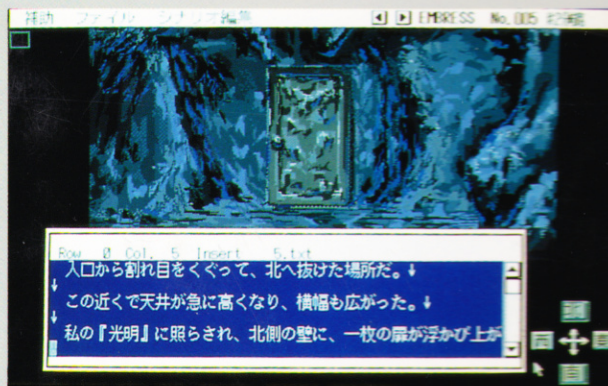
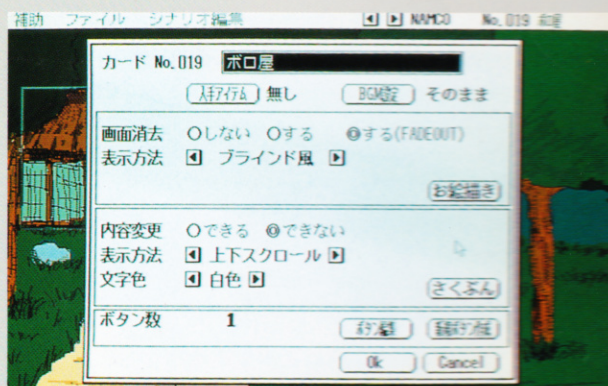
LOGIN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!
アドベンチャーツクール98
サンプルゲーム5本収録!
パソコンで絵を描き、文章を書くだけで
コンピューターゲームが手軽に作れます
3.5+5インチ
ディスクつき
プログラム
伊藤裕
編集
ログイン編集部
日本一
GO
アスキー出版局

ISBN4-7561-0630-7 C3055 P4800E

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
アドベンチャーツクール98

●初心者でもやさしく使える簡単操作のソフトウェア
●使用方法はマニュアルページにわかりやすく解説
●ノートタイプのパソコンでも無理なく利用可能
●すぐに遊べるサンプルゲーム5本入り

●グラフィックツールが付属しており、マウスを使って自由自在に絵が描けます。

●日本語入力も思いのまま。簡単に文章を入力し、表示させることができます。

●ゲームの骨組みや画面の演出は、メニューに従っていけば簡単に設定できます。

●ソフトの仕組みがよくわかる、遊べるサンプルゲームも5本入っています。

■本書に添付したソフトウェアを利用するには
次の機材およびソフトウェアが必要です。

●日本電気製PC-9801シリーズのパソコン

日本電気製PC-9801シリーズのうち、PC-9801初期型/E/F/M/U、および、PC-98XA/LT/HAでは利用できません。PC-98 XL/XL²/RL/PC-H98では、ノーマルモードでのみ利用可能です。PC-98DO/DO+でも利用できます。PC-9801VMには、アナログ16色グラフィックボードが必要です。

液晶ディスプレーを持つ、ノートタイプのパソコンにも対応していますが、付属しているサンプルゲームの画面が見にくくなる場合があります。ただし、自分の作品を制作する場合は、問題なく操作できます。

なお、エプソン製のPC-286シリーズ、PC-386シリーズのパソコンでも利用できます。

●640Kバイト以上のメインメモリー

PC-9801VM/UV2は、標準のメインメモリーが384Kバイトのため、メモリーの増設が必要です。

●PC-9801シリーズ用バスマウス

バスマウスがなくても、ソフトウェアは利用可能ですが、快適な操作のためにも、バスマウスの使用をお勧めします。

●PC-9801シリーズ用日本語MS-DOS

日本電気製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3Dのいずれかか、エプソン製MS-DOSのバージョン3.1が必要です。

※日本電気純正のFM音源を搭載しているパソコンでは、ソフトウェアに用意されているBGMを鳴らすことができます。

定価4,800円(本体4,660円)

LOGiN
DISK&BOOK
3.5+5インチディスクつき
アドベンチャーツクール98
PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!
ASCII
ディスク&ブック

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!
アドベンチャーツクール98
パソコンで絵を描き、文章を書くだけで
コンピューターゲームが手軽に作れます
3.5+5インチ
ディスクつき
プログラム
伊藤裕
編集
ログイン編集部
日本一
GO
アスキー出版局

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!

アドベンチャーツクール98

パソコンで絵を描き、文章を書くだけで
コンピューターゲームが手軽に作れます

▶CONTENTS 目次

アスキー出版局

ゲーム作家養成ギブス

アドベンチャーツクール98

お好きなところを
マウスでクリック
してみて下さい

↑最初は、5本収録されているサンプルゲームで遊んでみてください。『アドベンチャーツクール98』でどういうものを作ることができるのか、見当がつくはずです。

日本語ワープロ感覚で簡単にゲームが作れる

PC-9801を使いこなして 自分で考えた物語を形にする

みなさんは、ふだんPC-9801をどのように使ってますか？「もっといろいろ使ってみたいんだけど、残念ながら、ワープロやゲームにしか使ってないなあ」と、たいていの方はお答えになるのではないでしょうか？

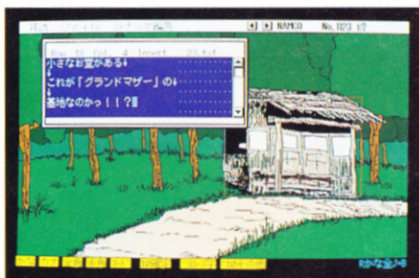
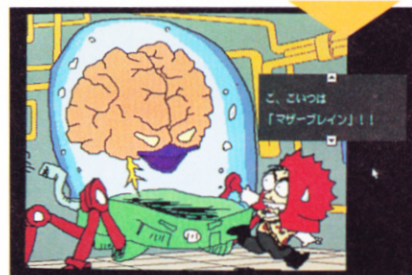
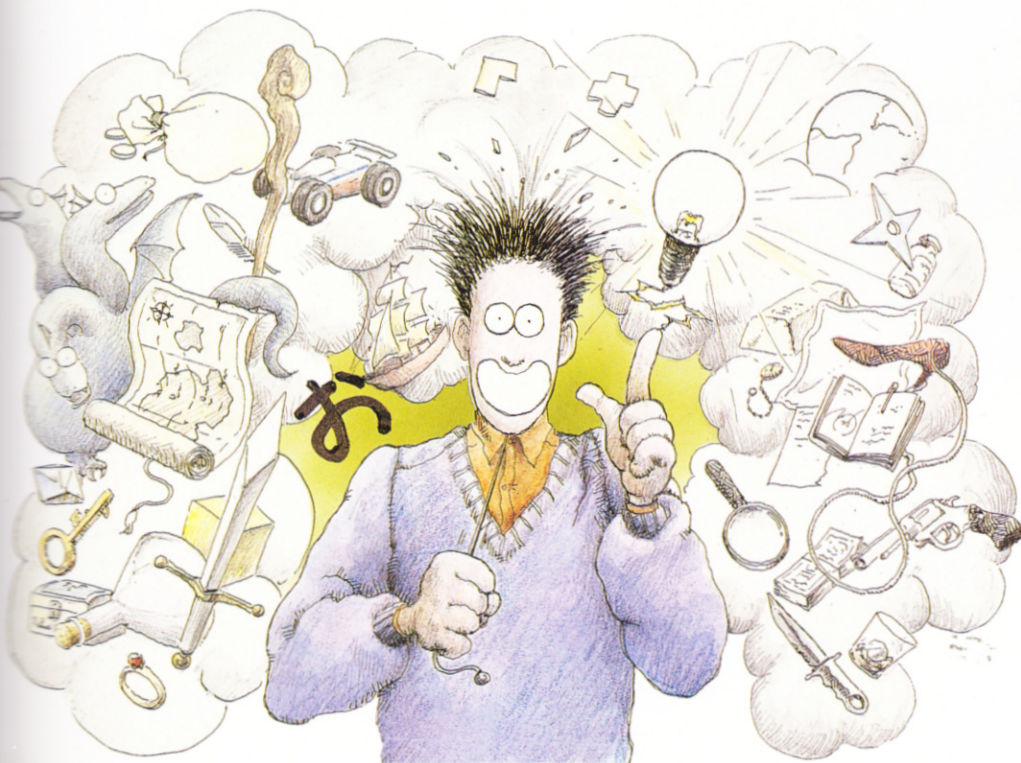
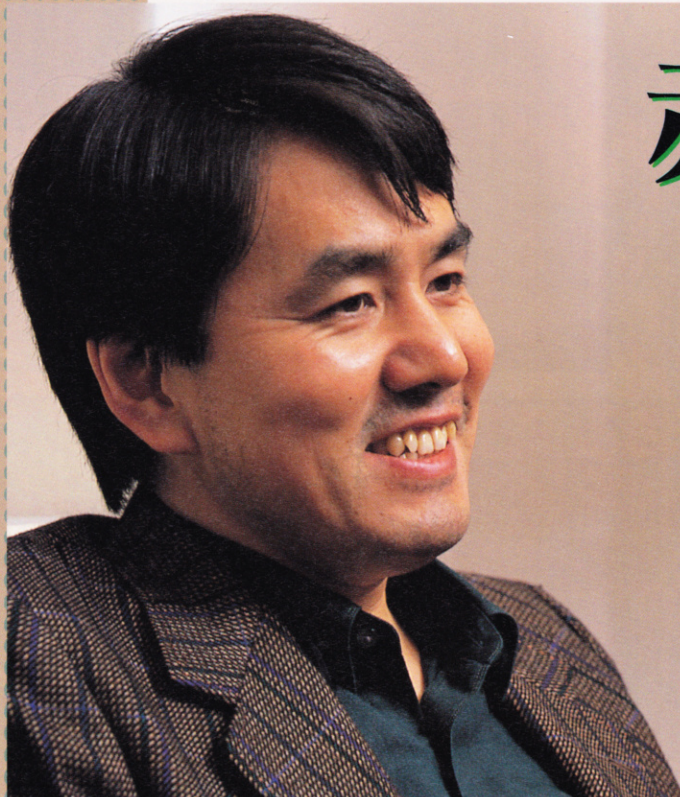
ご存じのようにコンピューターは、ワープロ専用機などと違って、さまざまな可能性を持っている道具です。ソフトウェアさえあれば、どんなことでもできる、といっていいでしょう。

本書は、そのPC-9801を使って、〝自分でゲームを作る〟ためのソフトです。ゲームといってもいろいろありますが、基本的には画面に絵と文章があり、話が進むにつれて、それが次々と変わってゆくもの、と考えて構いません。作り方もすぐに飲み込めるはずです。さあ、あなたのPC-9801で、ゲームを開発してみませんか？

↑これはサンプルゲームのひとつ、『女帝の肖像』です。サンプルゲームといっても、かなり本格的に作られています。ぜひ、チャレンジしてみてください。

絵を描いて、文章を作って、つなぎ合わせるだけ
頭の中で考えていたストーリーがゲームになる！

本書に付属しているディスクには、『アドベンチャーツクール98』というソフトが入っています。これには、絵を書くための道具〝グラフィックエディター〟と、文章を書くための〝テキストエディター〟がついています。このソフトは、ふたつの道具で作った絵と文章をカードに張り付けていき、そのカードを1枚ずつめくっていくように、ゲームを進める仕組みになっています。

つまり、コンピューター上で動く、紙芝居のように考えていいでしょう。

⬆これはサンプルゲーム『ナムずきんちゃん』を作っているところです。どうです、簡単に作れそうでしょう？

⬆サンプルゲームの『ナムずきんちゃん』は、こんな風にゲームが展開します。画面の絵に、気になる箇所があったら、マウスで矢印カーソルを移動させ、左ボタンを押してください。たとえば、最初のシーンで、ナムずきんちゃんがカゴを抱えてます。このカゴの部分にカーソルを移動させ、マウスの左ボタンを押してみてください。何やら、ヘンなアイテムが手に入りましたね。こんな具合に場面を進めていってください。

作家インタビュー

プロの作家にストーリーの作り方やノウハウを聞く

赤川次郎

物語をゲームにする場合、推理物が一番作りやすいですね。そこでまず最初に、推理作家の赤川次郎さんに、物語の構成や進行のさせ方、謎解きの設定や伏線の張り方など、小説家ならではの経験やノウハウをおうかがいしてみます。

謎解きをいかに設定していくか？

──アドベンチャーツクール98は、いわゆる〝アドベンチャーゲーム〟を作るためのツールです。アドベンチャーゲームといえば、やっぱりミステリーですよね。赤川さんは『三毛猫ホームズ』シリーズなどで、たくさんのミステリー作品をお書きになっているんですが、ストーリーのアイデアや、登場人物のキャラクターなどを、どういうふうに考えて書いているんですか？

⬆ほんとにたくさんある赤川次郎さんの本の中から、3点だけ選んでみました。まん中の『誇り高き終末』（集英社、価格880円［税込］）は、最近発売されたものです。

PROFILE

1948年生まれ。小説家。『三毛猫ホームズ』シリーズ、『晴れ、ときどき殺人』、『セーラー服と機関銃』、『愛情物語』、『探偵物語』、『殺人よ、こんにちは』など著書多数。

「ボクの場合、最初に主人公のキャラクターを決めます。それからミステリーだったら、謎解きの部分をだいたい決めておきます。最初に考えておくのはそれぐらいですね。あとは書きながらストーリーを考えてますね」

──え？　たったそれだけを決めただけで、書いてしまうんですか？

「そうです（笑）。そのかわり、主人公のキャラクターは、最初にしっかりと決めておく必要がありますね。キャラクターがハッキリしていれば、ストーリーは自然に進むもんですよ」

──でもミステリーだと、犯人とか、

作家INTERVIEW

⬅シャーロックホームズシリーズは、推理小説の原点。それは、推理モノのアドベンチャーゲームを作るときにも言えます。ワトソンという第三者の立場から書かれていて、初心者にとって非常に参考になる作品です。この機会に、もう一度読み直してみてはどうでしょうか？

伏線とか、あらかじめ、いろいろ決めておかないといけないのでは？

「そうなんです。書いてる途中で、つじつまが合わなくなって大変なときがよくあるんですけどね。でも、それがわかってても、なんかいきなり書き始めちゃう。困ったもんですよね(笑)」

——そういう書き方でも、最後にはうまく話をまとめられるわけですね。何かコツでもあるんですか？

「いやー、慣れでしょうかね。とくに意識はしてないですけど。でも、話が半分ぐらいまでくると、全体がパーっと見通せるようになるんですよ。そんなときが一番、小説を書いててよかったなと思うときですね」

——なるほど。〝慣れ〟とおっしゃいましたけど、その部分をもう少し詳しく教えていただけないでしょうか？　たとえば、話の中で犯人を設定するとき、どういうふうに読者に気づかれないように設定しておくのか、とか……。

「そうですね。ひとつは、犯人らしき人をたくさん作ってごまかしちゃう方法があります。あまりいい方法じゃないかもしれませんけどね。それから、ドタバタの事件を関係ないところで起こして、読者の注意をそらせる、という手もあります。でも、犯人の決め手となる証拠は、読者の印象に残るようにしておかないといけないんです。前のページを読み直さないとわからないような謎解きじゃ、しょうがないですから。目につくように隠す、というのがベストなやり方です」

——目につくように隠す、ですか。

「そうです。しかも簡単なわかりやすい謎の方がいいです。まあ、ミステリーにあまり慣れてない人は、まずシャーロックホームズを読むといいでしょうね。あれって、ワトソンという第三者の立場で書かれているでしょ？　非常にミステリーを書きやすいスタイルなんですよ。ワトソンが勘違いして、犯人はコイツだ！　とか言わせてもいいわけですし、いくらでもバリエーションが効くんです。だから、シャーロックホームズを読んで勉強してみることが、ミステリーを書く第一歩になると思いますよ」

堀井雄二

⬆あまりにも有名な「ドラゴンクエスト」シリーズ。こういうゲームをなんとか自分でも作ってみたいですね。

PROFILE

1954年、兵庫県生まれ。早稲田大学文学部卒。フリーライター、マンガの原作者を経てゲームデザイナーになる。代表作は「ドラゴンクエスト」シリーズ、『オホーツクに消ゆ』など。

サンプルゲームとして収録されている『オホーツクに消ゆ』は、もともと堀井さんが作ったゲームで、『ポートピア殺人事件』とともにアドベンチャーゲームの基礎を築いたものです。その堀井さんに、ゲームの作り方を聞いてみます。

まず小さなものを作ってみる

――今回のアドベンチャーツクール98なんですが、これを使ってどんなモノを作っていくといいでしょうね？

「うーん、これってアドベンチャーツクールって名前がついてて、もちろんアドベンチャーゲームが作れるものだと思うんですけど、それ以外にも、いろんなことができるツールなんじゃないかと思いますね。たとえば、4コマ漫画みたいな簡単なものとか、〝はい〟と〝いいえ〟だけで分岐する、性格判断とか。それから、ゲームブックってありますよね？　ああいうものとか、考えればいろんなことができそうな気がしますね」

――そうですねえ。

「ちゃんとアイテムも設定できるし、たとえば、アイテムを鍵として設定すれば、鍵のかかったドアとか簡単に作れるでしょ？　3Dダンジョン風のロールプレイングゲームぽいのとか、作れちゃうんじゃないかな」

――なんと、3Dロールプレイングまで、できてしまいますか？

「まあ、最初は簡単なものから作ったほうがいいでしょうけど」

――初めから気負わずに、ちょっとしたものを作るわけですね。

「そう。たとえば、アドベンチャーゲームっぽいものだったら、最初は主人公が部屋に閉じ込められてて、そこから脱出すれば終わり、というシナリオとか、ほんとに単純なものでいいんですよ。それこそ10分ぐらいで終わっちゃってもいいから、友達を笑わせられるものとかね」

――あ、それいいですね。まず身近な人に遊んでもらえ、と。

「あと、たくさんの絵を描くのは大変なので、絵を使わずに文章だけで作っちゃってもいいかな。さっき言ったゲームブックがいい例でしょ？　これだったら絵がいらないから、簡単にパッパッと作れるんじゃないかな」

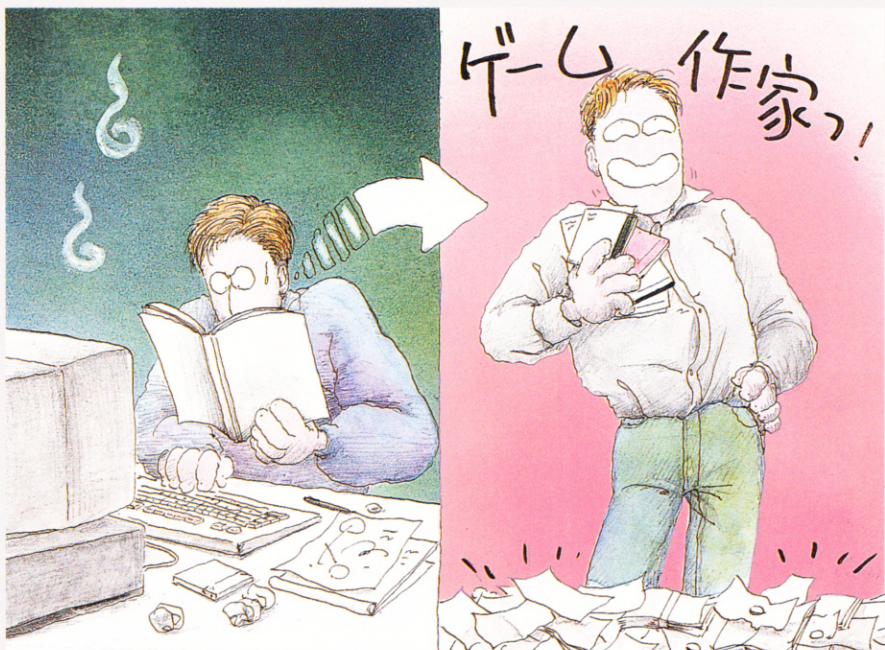
——ストーリーの分岐をいくつか作っておいて、遊ぶ人の選択の仕方によってストーリーの進行が変わるように組み合わせれば……。確かにゲームブックはできそうですね。

「文章だけだと寂しい、ってことなら、挿絵的な使い方で絵を作ってもいいしね。ゲームブックって読むのが面倒臭いでしょ。あっち飛んだり、こっち飛んだりで、ページをめくるのが苦痛なんだよね。だから、このアドベンチャーツクールで作ったら、きっと簡単に遊べるようになりますよ」

——なるほど、ゲームブックもおもしろくなりそうですね。

「そうだなー、あとサンプルゲームで使っている絵をでたらめな順番で出すようにしておいて、あとからストーリーをでっちあげる、っていうのもおもしろいかもしれない」

——サンプルゲームの文章の部分を書き替えて、カードの順番も適当に並び替えて1本のゲームを作ってしまう、ということですよね。このほうが、ストーリーを考えやすくて、初心者にはいいのかもしれませんね。

「とにかく、どんなものでもいいから作ってみて、見てもらったり、遊んでもらったりする。それがまわりの人に認められたりすると、その気になっちゃうでしょ？　ひょっとしたら、自分にはゲームを作る才能があるんじゃあないかなって(笑)。で、もっと大きな作品を作りたくなってくるでしょ。どんどん作る。そのうち、そういう人たちの中から将来を担うゲーム作家が生まれてくるわけですよ。アドベンチャーツクールは、そういう役割も持っているんじゃないかな」

——アドベンチャーツクールをいじっているうちにゲーム作家になってしまった、っていう人がたくさん出てきてくれると、私たち、ログイン編集者もうれしいですし。ログイン本誌で作品コンテストをやるつもりなので(66、67ページを参照)、どんどん作品を応募していただきたいですね。

☗これはガイナックスから発売されている、電脳学園シリーズの4作目、『エイプハンターJ』の画面です。

PROFILE

漫画家、兼、ゲームデザイナー。漫画の代表作品は『MINDYマガジン』、ゲームの代表作品は『エイプハンターJ』、『バトルスキンパニック』などがある。

みんだ☆なお

漫画家のみんださんは、ゲームデザイナーでもあり、PC-9801用の『エイプハンターJ』や、『バトルスキンパニック』を手掛けています。今度は、現役のパソコンゲームデザイナーに、ゲーム作りのノウハウを聞きました。

違った視点のものを作ろう

——このアドベンチャーツクール98を使ってみていかがですか？

「予想以上に、簡単に扱えるツールだと思いましたね。これだったら、パソコン初心者でも使えるんじゃないかな。とにかくいじって見れば、すぐ慣れちゃうハズです。実はボク、以前にログインから出てた、アドベンチャーツクールのPC-8801版を使ったことがあるんですよ」

——あ、そうなんですか？　あれって、使い方が、難しかったでしょ？

「そう、ほとんどBASICとかでプログラムを組むのと同じでしょ？　それをやるためにわざわざコンピューターを買ったのに、結局、途中で挫折しちゃったんですよね。その苦い思い出から比べると、今回のPC-9801のは視覚的にわかりやすくってイイですね」

——このソフトで、どんなものを作ってみよう、って思いますか？

「たとえば、YES、NOで分岐していく性格判断とか、雑誌みたいにコーナーを作ってディスクマガジンにしちゃうとか、電子アルバムを作って、プレゼント用のツールとしても使えるし、教育ソフトとか、あ、観光ガイドなんかもいいなあ……」

——なんだか、たくさんアイデアが出てきますねぇ。

「あと、『信長の野望』みたいな国取りゲームもできるんじゃない？　もちろん、戦闘の部分を除いてですけどね。単純に地図なんてのもいいなあ。日本地図の1ヵ所をマウスでクリックすると、そこがぐぐっと拡大表示されるとか……。そうそう、『シムシティー』みたいなゲームもできますね。地図をク

リックすると、そこにビルが建っちゃうわけですよ。あ、今、気がついたんですけど、日本地図とかをコンピューターに取り込むために、スキャナーが使えるといいですね」
——そうですね。残念ながら、このツール自体は、スキャナーに対応してませんけど、ほかのグラフィックツールの絵を読み込むことはできます。だから、スキャナーに対応した、市販のグラフィックツールを用意してもらえれば、なんとかできますけど。
「あ、そうか、そうか」
——でもスゴイなあ。湯水のごとくアイデアが出てきますね。
「え？　こういうことも可能なように設計したんでしょ」
——いや、アドベンチャーツクール98って名前がついてますよね？　やっぱりアドベンチャーゲームが作れるようにって、考えたんですけど……。
「まあ、これでアドベンチャーゲームを作ってもいいんですけど、ボクは、やっぱり、どうせやるなら人と違うことをやってほしいですね」
——オリジナリティーですか？
「まあ、そう言っちゃえばそうなんだけど、なるべくLOGIN側が予想だにしないような使い方をしてほしいです。これ、作った作品を募集してコンテストをやりますよね」
——ええ。
「そのときに、プロのマネみたいなものは、あまり見たくないですね。アマチュアならではの自由さを活かした斬新な作品を作ってほしいです」
——なるほど。みんださんが作るゲームって、ちょっと変わったものが多いですよね。やっぱり、そういうところから出てくるわけですか。
「そうですね。今までの〝ゲームの常識〞を１回疑ってみるんですよ。ロールプレイングゲームだったら、なぜ宿屋に泊まらないといけないのかとか、なぜ、王様はいつもいい人なのか、とか。視点を変えてみることですね」
——アドベンチャーゲームの場合でも、違った視点はありますか？
「たとえば、犯人の視点でゲームを作るとか、プレーヤーが共犯者になって、探偵の捜査の妨害をするなんてのもありえるでしょ。そもそも、なぜ事件を解決しなきゃいけないのか、ってところから疑ってもいいわけだし」
——じゃ、みんださんのようなゲーム作家を目指している人に、アドバイスをしてもらえますか？
「ゲームの歴史はまだまだ浅いので、アイデアとか演出方法は、映画とか漫画とかを参考にすることが多いんですよ。だから、ゲームばっかりやってるんじゃなくて(笑)、ほかのジャンルを勉強しておく、ということですね」

鈴木理香

リバーヒルソフトで、J・B・ハロルド事件簿シリーズや、藤堂龍之介探偵日記シリーズをヒットさせた鈴木さんは、パソコンのアドベンチャーゲームの第一人者。その鈴木さんに、アドベンチャーゲームを作るときのアドバイスや、鈴木さん自身の作り方のお話をいただきました。

これが、近年の代表作。藤堂龍之介探偵日記シリーズや、J.B.ハロルド事件簿シリーズなどがあります。

PROFILE

あの、キティちゃんのサンリオを退社して、リバーヒルソフトへ。『マンハッタンレクイエム』や『琥珀色の遺言』など、独特な雰囲気のアドベンチャーを送り出すゲーム作家。

データ管理的発想が大切です

――アドベンチャーツクールを使い、アドベンチャーゲームを作ろうという人にアドバイスをお願いします。

「アドベンチャーゲームって、要するに、グラフィックのカードの組み合わせなんです。複数のカードを組み合わせて、どういう場面展開を作るかということですね。紙芝居と違うのは、組み合わせで、いろいろな場面や筋立てが作れるってことなんです」

――組み合わせでお話を作るんですね。

「きっと、アドベンチャーゲームを作ろうという人は、プログラムに興味があるというより、シナリオを書いてみたいとか、それを絵で表わしてみたいという人だと思います。でも、映画だったら海辺を撮影して、あとで、じゃあ、このカットを使ってみようということができますけど、ゲームの場合は、シナリオでもグラフィックでも、そこに必要なものを、あらかじめ、わざとらしく配置しておかなくてはいけません。シナリオを書くにしても、そこに必要条件があるわけです。ある演出を、要素として必ず入れなければならず、それを絵にするか、セリフにするかを頭の中で考えるんです。つまり、アドベンチャーゲームを作るというのは、データを管理することなんです。データ構造を考えながら作っていかなくてはならないんですね。

――データ管理的発想が、アドベンチャーゲームには必要なんですね。

「そうなんです。だから、アドベンチャーのプログラムを組むときに、グラフィックのデータを全部入れ替える、メッセージのデータを全部入れ替える、ってやれば、全然違うゲームになるんで

す。まあ、はっきり言えば、グラフィックはプラスアルファ的なものですから、三角と丸と四角だけでもゲームはできます。アドベンチャーゲームは、ほんとにコンピューター的な発想のものなんですよ。だから、コンピューター的な発想を持てれば、このアドベンチャーツクールを使いこなして、面白いゲームが作れると思います。

——サンプルゲームについてはいかがですか。

「まあ、ワープロに最初に文章が入っているようなもんで、サンプルゲームを遊んでみれば、おとなの人なんかでも、自分で紙芝居を作る面白さを知ることができるでしょう。サンプルゲームをやってみて、次に、このゲームを作り替えてみましょうと言えば、なんかカスタムオーダーみたいだけど、手作りの面白さが、そこでわかってくると思いますね。で、面白くなって、やってる内にデータとはどういうことなのかとか、わかってくると思います。

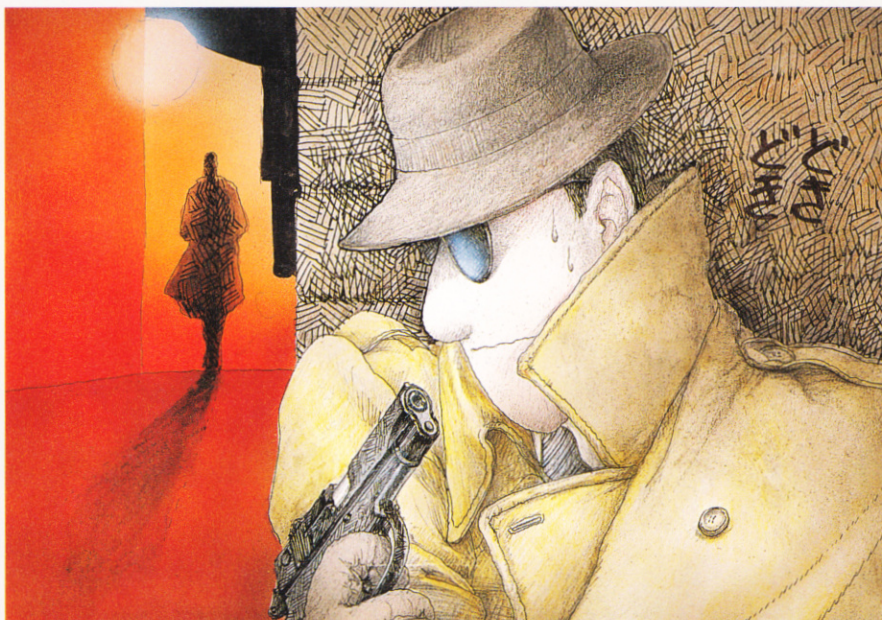
——そこでアドベンチャーの面白さが伝わるといいですね。

「アドベンチャーって何かって言ったら、実は、いろんなことをシミュレーションできるってものなんですよ。それも自分の行動だとか、自分のイメージをシミュレーションして作ったりしてね。そしたら、シナリオを書く人は自分の世界を、ゲームの中で、シミュレーションさせることができるんです。まあ、それだけじゃなくて、隣に牛乳を買いに行くっていうのもゲームにしようと思えば、できますけどね。なんでもアリって感じですね。

——アドベンチャーを作る上で気をつける点とかありますか。

「よく言うけど、ゲームとか小説は、作り話はいいけど、嘘はいけないって言うんですよ。嘘はやっぱり、面白くないんです。信じられる嘘、ありそうな話がそこにあると、興味を引くわけです。だから、イエス、ノーにするんでも、判断はあなたですよって言われたら、本当は面白くないわけですよ。占いみたいになっちゃうから。何かアクションを起こすことによって、展開があるというのがないとね。たとえば、これを取ったら、その下から何か出てきたとか、取るか取らないかは自分が決めるから、その時の選択肢はイエス、ノーでもかまわないんですけどね。まあ、そういう感じで、アドベンチャーってテーマを何でも持ってこれるし、幅がすごく広いんですよね。でね、やっぱり、ゲームって謎解きの面白さでしょ。なんかこう、課題が与えられて、それをクリアーすれば、うれしいですよね。クリアーできた充実感とかあって。そういうのがわかりやすいし、簡単にできるなんて、すごいと思うんです。しかも、うまくやれば、ドラマまで折り込めるんですから。

⬆アメリカを舞台にしたハードボイルドミステリー、J.B.ハロルドシリーズの3作目『D.C.コネクション』。

⬇大正ロマンを背景にした、藤堂龍之介シリーズ。これは、『琥珀色の遺言——西洋カルタ殺人事件』です。

コンピューターの可能性を追究してほしい

⬆同じく藤堂龍之介シリーズ、『黄金の羅針盤』。老朽客船の中で、殺人ミステリーが巻き起こります。

――鈴木さんは、アドベンチャーゲームをどんな手順で作っていきますか。

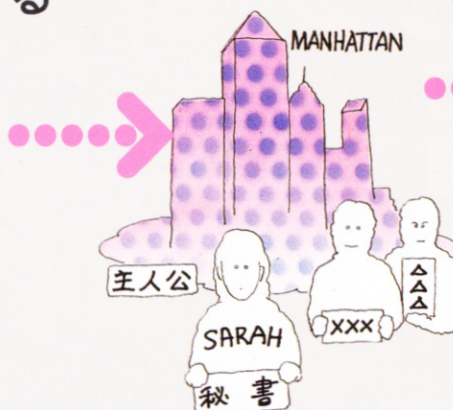
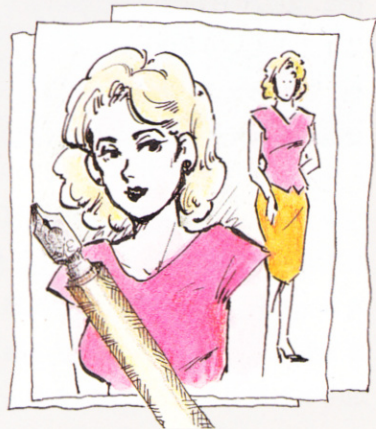
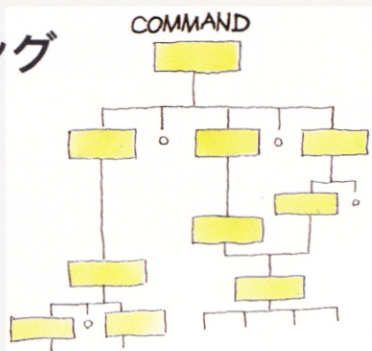
「私の場合はちょっと特殊だと思うんですけど、シナリオと同時に絵を考えるんです。たとえば、『マンハッタンレクイエム』の場合ですと、まず最初に、シナリオの基本として、この話は刑事物で、殺人事件が起こり、最後に犯人を捕まえるという約束ごとがありますよね。次に考えるのは、このストーリーには登場人物を何人出そうかということです。それに合わせて、人物の設定表を作る。そして、イメージを煮詰めていくんです。マンハッタンレクイエムだったら、マンハッタンが舞台で、サラという女の人がいて、彼女が勤めている所にはどんな人がいるのか？　どんな人が住んでいるのか？　と考えを進めていく。そして、それを表現するにはどのくらい場面数がいるのか？　建物の外観は？　色は？　部屋割りは？　と、考えていきます。ま、データの量に制限とかがあれば、場面を40ぐらいにしておこうと。ユーザーが迷わない程度に、かつ、たくさんあるように見せようというわけです。そして、だいたいイメージが固まったなら、スタッフがグラフィックを描き始めます。まあ、登場人物の役割は、あらかじめ大まかに決めてます。死ぬ人とか。で、それを見ながら、次に、私はメッセージ部分を考えて、コマンド体系とかを全部作って、ゲームチャートを書くんです。ゲームシステムとストーリーのつながりを作って、それをコマンド表で確認する。ゲームを作っていって、ルールがわかるようにする形にしなければいけないですから。ルールがわからないゲームは面白くないですもんね。あとは、できたデータをプログラマーに渡すと、彼らはプログラミングの作業に入ります。プログラムが終わったら、今度は確認の作業です。だいたい基本のメッセージとか、入れてあるので、できたプログラムを起動すると、絵や場面や人が出てきたり、それが動いたりしますよね。たとえば、海があって、〝J.B.〟が海辺に立っている。ついで、そこにいた誰かに『やあ』と話しかける。その人のセリフが絵に合っているかどうか調べるわけです。その確認作業の間に、この人にはもうちょっとしゃべらせてあげたい、とか、もうちょっとこんな役をやらせてみようという変更を入れていきます。で、私の場合、その人はその人のしゃべる言葉にするから、データはアタマからあって、掛け合いになってないんです。その中の限られたパターンの中で、キーワードによってその人がだんだん素直になっていったりとかするわけですね。こういうのって、コンピューターで作っているからできるんです。これから先はどんどん可能性が広がるときだから、みなさんもがんばって、いろんな作品を作って欲しいですね」

❸ストーリーを練る

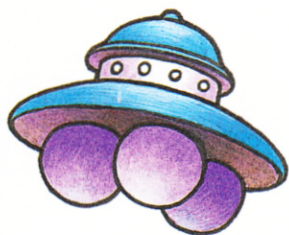
❹情景のイメージを描く

事件現場

❶シナリオを練る

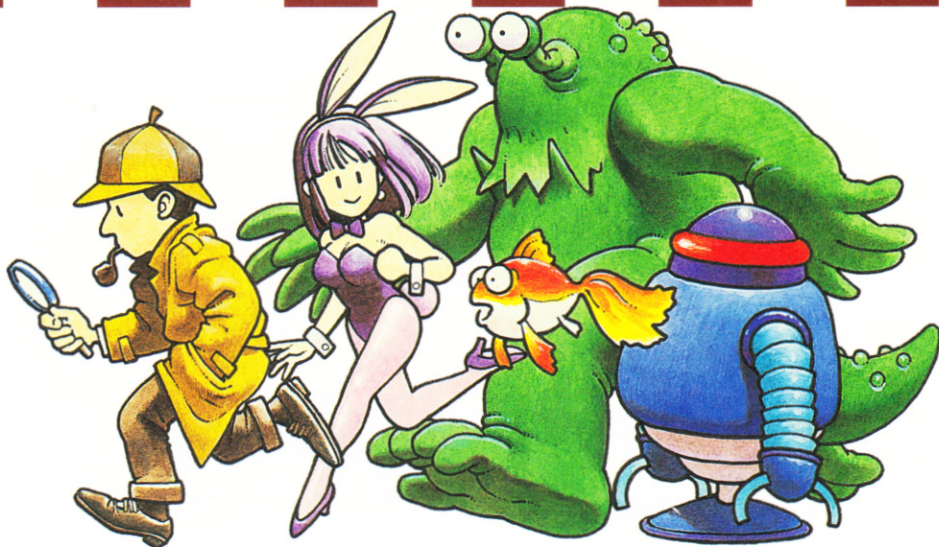
❺絵を描く

❼ゲームチャートを書く

❻メッセージを書く

誕生してから10数年、常に進化を続ける魅力のジャンル

アドベンチャーゲームとは何か？

プレーヤーが、画面に表現される文字やグラフィックを通して空想の世界を体験し、次に何をするか、物語を能動的に展開させていくもの、それがアドベンチャーゲームです。

電子画面上の紙芝居から リアルな空想の世界へ

　アドベンチャーゲームと聞いて、あなたはどんなものを想像しますか？　アドベンチャー、イコール冒険ということで、映画『インディ・ジョーンズ』の主人公のように、隠された財宝を求めて世界中を旅する、とか、はたまた、スペースシップを操り、未知の惑星を渡り歩く、とか、そんな数々の物語が頭の中を横切ることと思います。アドベンチャーゲームには、未だに明確な定義はないのですが、このジャンルのゲームに接したプレーヤーが、まず頭に思い描くのは、〝電子の紙芝居〟といったところではないでしょうか？

　現在、巷に流布しているアドベンチャーゲームのほとんどに、モニターの4分の3をグラフィック画面が占めていて、その下の4分の1にあたる部分にメッセージが表示されるウインドーが、そしてゲームを進める上で必要ないくつかのコマンドが表示される、といった共通のスタイルを見ることができます。そして、これもたいていのアドベンチャーゲームに共通なのですが、ゲームを進めるとストーリーに沿って場面が移動し、紙芝居のようにグラフィック画面が次々に変化していきます。

　しかし、これが決まったアドベンチャーゲームの姿だとは、言うことはできません。なぜならアドベンチャーゲームは、誕生して以来、今日に至っても、なお変化し続けているからです。

アドベンチャーゲーム進化の図

コマンド入力式
状況がすべて文字で説明され、小説を読むように話が進んでいく。コマンドは、英字やカナの単語を直接入力する方式。

コマンド入力式＋グラフィック
状況説明にグラフィックがともなったもの。基本的にはコマンド入力式と一緒で、キーボードから文字を直接入力する。

コマンド選択式
あらかじめ、いくつかのコマンドが用意され、状況に応じてその中から適切なものを選択する方式。現在の主流でもある。

アイコン選択式
ゲーム進行に必要なコマンドが、すべてアイコンとして画面に表示されている。それを、マウスを使って選択する方式。

アドベンチャーゲームいろいろ

1 ミステリーやサスペンス物は、近年のアドベンチャーゲームの主流と言えます。プレーヤーが探偵や刑事となって、目撃者の聞き込みや犯行の手口を推理しながら、事件の捜査を進めていきます。

2 SF物は、近未来や異次元世界を部隊に、主人公が、エイリアンや謎の組織を相手に活躍するものです。もともと非日常世界を扱うので、型にはまらずに自由な発想でゲームを作ることができます。

3 原作アニメ物は、マンガ雑誌やテレビ番組で人気のキャラクターが登場します。プレーヤーは主人公と同化し、その世界に入り込むことができます。原作ファンには受け入れられやすいといえます。

4 アダルト物は、ゲームのストーリーや目的はさておいて、画面の女の子を裸にしたり、エッチな行為をすることが主眼の作品です。道徳上好ましいとはいえませんが、販売本数は多いのが実情です。

アドベンチャーゲームの歴史を振り返ってみましょう。まず、このタイプのゲームが誕生したのは、1979年の終わりのことです。それは、アメリカの大学生が、人工知能の研究の一環として、〝ADVENTURE GAME〟というものを制作したのが、そもそものきっかけでした。それを、アメリカのマイクロソフト社が、パソコン用に作りかえて発売したとき、製品名を、同名の〝ADVENTURE GAME〟としたために、アドベンチャーゲームという言葉が普通名詞になったようです。

さて、初期のアドベンチャーゲームは、画面に文章のみが表示されるテキストタイプのものでした。たとえば、「アナタは門の前に立っています。どうしますか？」といった具合に文章で状況説明が表示されるので、プレーヤーは、〝行く〟とか〝見る〟といった言葉をキーボードから入力します。すると、「門には鍵が掛かっています。どうしますか？」、「アナタは門をくぐり、家の前まで来ました。突然、物陰から怪物が現われ、アナタに襲いかかりました。どうしますか？」などと、次の場面に話が進んでいくわけです。

このスタイルは、今日のほとんどのアドベンチャーゲームに引き継がれています。ただし、初めは文章だけだったものが、ハードの性能の向上に伴って、グラフィック画面が表示されるようになり、それも紙芝居的な一枚絵から、物が画面内を移動したり、人物が動作したりする映画的な手法を取り入れたものへと発展してきました。最近では、記憶容量の多いCD-ROMにより、登場人物がセリフをしゃべったり、グラフィック画面もアニメーション映画のように連続的に変化するような作品も登場しています。

また、命令を実行する手段も、キーボードから言葉を一語一語入力するといった方式から、左ページにあるように、コマンド選択式やアイコン選択式へ、さらにはキーボードをいっさい使わずに、マウスひとつで操作できるものへと進化してきました。

このように、ひとつの形に捉らえにくいアドベンチャーゲームですが、同様に空想の世界を体験できる小説や映画と違うのは、観客がプレーヤーとして劇に参加できることです（これはロールプレイングゲームも同じですが、それとの違いは、アドベンチャーの場合、モンスターを数多く倒してレベルアップを重ねる必要がないことです）。

小説や映画が受動的なものであるのに対して、アドベンチャーゲームは、自分で行動しない限りストーリーが完結しない、能動的なものなのです。ですから、ひとつのゲームを終えたときの達成感はひとしお。きっと、小説や映画では決して味わえない種類の感動を得ることができるに違いありません。

大正時代の豪華客船で白骨死体が発見される
探偵、藤堂龍之介が活躍するシリーズ第2弾

黄金の羅針盤

パソコンならではの操作法、画面システム、豊富なデータ量を活かして、リアリティーあるミステリーの世界を描くリバーヒルソフト。その最新作が『黄金の羅針盤』です。ちょっと大人っぽい、情感に満ちた世界が、プレーヤーを魅了させることでしょう。

パソコンアドベンチャーの正統派

ここ数年、パソコンのアドベンチャーゲームをリードしてきたのは、作家インタビューで紹介した、鈴木里香さん率いるリバーヒルソフトです。リバーヒルソフトは、プレーヤーが特定の刑事や探偵になって、難事件を解決するという刑事物のアドベンチャーを、2シリーズ出しています。そのひとつは、刑事J.B.ハロルドが、アメリカの大都市で起こる殺人事件に臨むJ.B.ハロルドシリーズで、『殺人倶楽部』、『マンハッタンレクイエム』、『D.C.コネクション』の3作が発売されています。一方、1920年代の日本で、探偵藤堂龍之介が活躍するのが藤堂龍之介探偵日記シリーズで、『琥珀色の遺言』と、リバーヒルソフトの最新作『黄金の羅針盤』の2作品があります。

黄金の羅針盤の舞台は、サンフランシスコ～横浜間を航行する大正時代の豪華客船〝翔洋丸〟です。その甲板に積まれた樽から、白骨死体が飛び出したことから、事件が始まります。その船に、たまたま乗客として乗り合わせていた探偵藤堂龍之介は、好奇心をそそられ、事件の解明に乗り出します。

プレーヤーは、藤堂龍之介になって、船内を移動し、出会った人に聞き込みをしながら、捜査を進めていきます。すると、船や、登場人物にまつわる過去が浮かんできて、事件の背景が明らかになっていきます。しかし、ただゲームを進めているだけでは、事件は解決しません。聞き込んだ情報を整理し、頭を目一杯働かせなければ、犯人を探し出すことはできないのです。

リバーヒルソフトは、常にパソコンというハードを活かした画面構成、表現方法、操作法を追及しながら、シナリオ重視の、大人でも楽しめる本格的な推理物を世に送り続けているのです。

巧みな画面システムで推理物ならではの緊張感を醸し出す

⬆画面には、情景描写や人物のアップなど、複数の絵が重ねて表示され、リアリティーを高めています。全体マップや操作手帳も表示され、遊びやすさへの工夫も十分です。

DATA

- ■1990年
- ■リバーヒルソフト
- ■PC-9801、FM TOWNS
- ■9800円［税別］

製品のパッケージには、特製トランプ（初期ロットのみ）や翔洋丸の乗船案内、乗船切符も入っており、ユーザーへのサービス精神にあふれている。

アメリカでパソコンゲームの黎明期に登場し
一世を風靡した初期型のアドベンチャーゲーム！

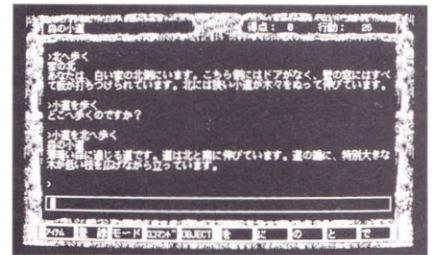
ゾークI

パーソナルコンピューターが発売されて、わずか13、4年ほどですが、その間に急速な発展をとげました。その初期の頃、アドベンチャーゲームは、文字だけの情報をたよりに進めていくものでした。この原点ともいえるスタイルをとっているのが、テキストアドベンチャー『ゾークI』です。

⬇数年前、アメリカで一世を風靡した、テキスト型のアドベンチャーゲームの日本語版です。イマジネーションが豊かであればあるほど、楽しめるものです。

アドベンチャーゲームの原点！

アドベンチャーゲームが登場したばかりのころは、画面に、現在のようなきれいなグラフィックは表示されていませんでした。では、何がゲームの情報を伝えていたかというと、文字だったわけです。プレーヤーは、この文字情報を頼りに、ゲームのストーリーを展開させ、次にとる行動を決めていったんですね。文字だけの画面というと、一見、地味な感じがしますが、想像力が豊かな人には、さしたる問題ではないでしょう。ある意味では、グラフィックによって物語のイメージが限定されるより、いいかもしれません。人によって、創造力は千差万別なので、かえってゲーム世界は無限に広がりを持つと言えるでしょう。このような、文字だけのアドベンチャーゲームをテキストアドベンチャーゲームと言い、この『ゾークI』は、そのようなテキストアドベンチャーの代表作なのです。

ゲームはコンピューターと対話する形で進行していきます。いわゆるコマンド選択式とは違って、「〜を〜する」と実際に自分で言葉を考え、日本語ワープロのようにキーボードから打ち込んでいくのです。コマンド選択式より、プレーヤーのとりうる行動の幅は広くなります。とはいっても、使える語彙は決まっているので、無制限に言葉を選べるわけではありませんが。

ゾークIのストーリーは、森の中の一軒家の前から始まります。そこから、家の中を探索し、やがて地下の世界の通路へと進んでいきます。その間にアイテムや使える語彙が増えていき、行動の幅が広がっていきます。そして、アイテムを取ったり、キーとなる行動をとるとポイントが加算され、最終的にランクづけされるわけです。自分の創造力の中で遊ぶゲームと言えます。

DATA

- 1991年
- システムソフト
- PC-9801
- 7800円［税別］

言葉を簡単に入力するために、日本語ワープロソフトにも使われている、日本語入力フロントエンドプロセッサ「VJE-β」を内蔵している。

言葉だけのイメージの世界は果てしなく広がり続ける

東京で発見された水死体を皮切りに 北海道で起きる連鎖殺人事件を解決しよう！

オホーツクに消ゆ

堀井雄二氏の原作による『オホーツクに消ゆ』は、北海道を舞台に次々と起こる殺人事件を解決するため、奔走するふたりの刑事の活躍を描く物語。コマンド選択式という遊びやすい操作方法を取り入れた、ミステリーアドベンチャーの古典的作品です。

推理アドベンチャーの古典的存在

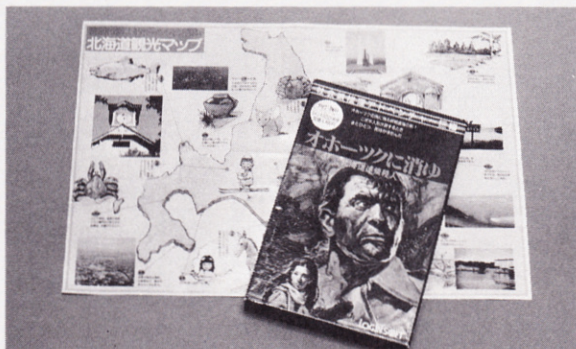
1984年、〝社会派推理アドベンチャー巨編〟という触れ込みで登場した『オホーツクに消ゆ』は、東京湾で発見された水死体の捜査を開始した、警視庁捜査一課のベテラン刑事とその部下が、手がかりを追って北海道へ赴き、そこで起こる第2、第3の殺人事件を解明するというものです。

ミステリーをテーマにしたアドベンチャーゲームはそれまでにもありましたが、オホーツクに消ゆには、大きな特徴があります。それは、それまでのアドベンチャーゲームのほとんどが、キーボードから〝イケ〟とか〝ミル〟などといった文字を入力する〝コマンド入力式〟であったのに対して、このゲームは、あらかじめ画面にいくつかのコマンドが表示されていて、状況に応じてそのひとつを選ぶだけで命令が実行できる、〝コマンド選択式〟を採用していたことです。

オホーツクに消ゆのように、ストーリー重視のゲームにおいて、いちいち命令を打ち込むコマンド入力式は、ストーリーのテンポを崩し、推理する楽しみを損なうことになりかねません。プレーヤーは、事件を推理するのが本題であって、命令する言葉を推理するのではないからです。また、誰もが気軽にゲームの世界に入って行くには、煩わしい操作法であってはいけません。

そういった条件を満たすことのできるコマンド選択式は、今ではほとんどのアドベンチャーゲームの主流になっています。また、推理物というジャンルも隆盛を誇っています。その原点のひとつであるオホーツクに消ゆが、ほかのアドベンチャーゲームに与えた影響は多大なのです。

北海道の名所を舞台に活躍する刑事

⬅画面の右に見えるのが、各種コマンドです。これらを選ぶだけでゲームを進められるコマンド選択方式は、今もなお使用されています。

⬅パッケージに同封されている北海道の観光案内図。これを参考にプレーすれば、本当に北海道を歩き回っているかのように感じられます。

DATA

■1984年
■ログインソフト
■PC-9801、PC-8801
■6800円［税別］

このほかにも、PC-6001、FM-7などのマシンに移植され、推理アドベンチャーゲームのファン以外のユーザーにも好評を博した。

迫力いっぱいのアニメーションとサウンド！
劇画調で迫るSFアドベンチャーストーリー

ジーザスII

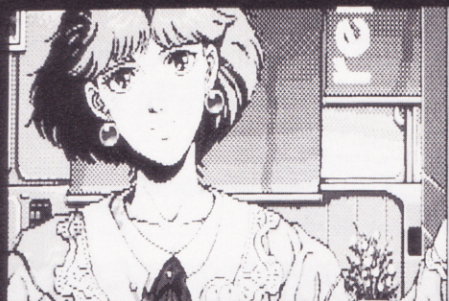
敵は恐ろしいエイリアン。それに立ち向かう主人公と、主人公を取り巻く怪しげな人物たち。SFサスペンスアドベンチャーともいうべき『ジーザスII』は、アニメ映画、劇画ノリの迫力で、プレーヤーに迫ってきます。その緊迫感を存分に楽しんでください。

アニメ映画風アドベンチャー

パソコンのアドベンチャーゲームの中で、推理物と並んでユーザーの高い人気を集めているジャンルがSFアドベンチャーで、その代表作が、ここで紹介する『ジーザスII』です。

ゲームの主人公は、バイクメカニックの若者、和也。彼は、相棒の真治と一緒に、モナコで開催されるオートバイレースに参加するため、客船カリスト号に乗っていました。そのカリスト号が、原因不明の故障で停泊しているときに、空からコンテナが落ちてきます。このコンテナは、実は、宇宙空間からのもので、人間に寄生してその知識を吸い取り、死へと追いやるエイリアンが積まれていました。それが原因で、ひとり、またひとりと船の乗員、乗客たちが倒れていきます。

事態を重く見た宇宙防衛軍は、生存者を宇宙ステーション〝ジーザス〟に隔離するのですが、そこでもなお、事件は続きます。怪しげな人物の影がチラつく中で、閉ざされた空間での、行き詰まる攻防が続くのです。

ジーザスIIのゲームシステムは、画面に静止画と文字が表示され、その右には、プレーヤーが選択するコマンドが並ぶといった、オーソドックスなものです。そこで目を見張るのが、200枚に及ぶ、アニメ映画張りの迫力あるグラフィックに、100種類のサウンドエフェクト、さらには、すぎやまこういちのBGMで、手に汗握るSFサスペンスの世界へ、プレーヤーを引き込んでいきます。ジーザスIIのプレー感は、謎を解いているというよりも、映画や劇画的なストーリー展開を楽しんでいるといった感じで、推理アドベンチャーに比べ、10代の若いユーザーに、特に人気があるといえます。

⬆コマンドを選ぶと画面が切り替わり、音楽が流れます。ゲームシステムは一般的ですが、その分、シナリオの魅力が味わいやすくなっています。© ENIX。

DATA

■1991年
■エニックス
■PC-9801、PC-8801、X68000
■8800円［税別］

PC-9801版は、なんとフロッピーディスク5枚組。そこに、たっぷり盛り込まれたグラフィックとサウンドで、ジーザスIIの世界が楽しめる。

200枚におよぶ迫力グラフィック

劇画感覚で迫る、アニメ調グラフィックの数々。臨場感に満ちています。

ゲームの後半は、宇宙ステーション〝ジーザス〟での格闘となります。

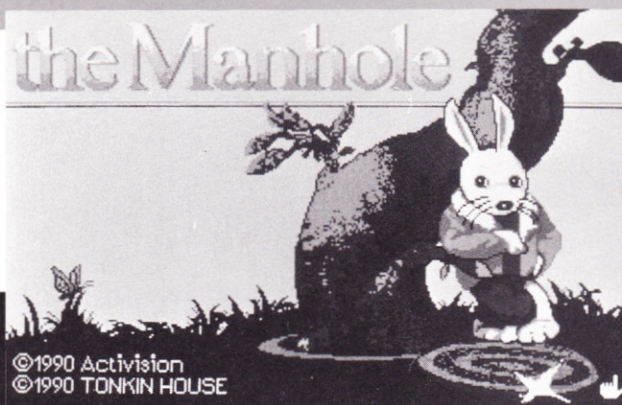
丘の上のマンホールのフタを開けて
不思議なお伽の世界に足を踏み入れてみよう

マンホール

マンホールのフタを開けて、不思議の国を冒険しよう！　異色のアドベンチャーゲームとして一世を風靡した『マンホール』は、コンピューター上に構築されたファンタジーランド。マウスを使ったゲームシステムで、子供からオトナまで楽しくプレーできます。

終わりなきファンタジーの世界へ

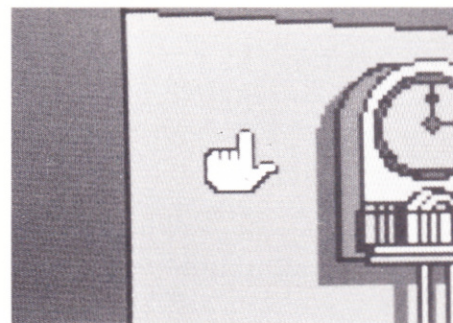
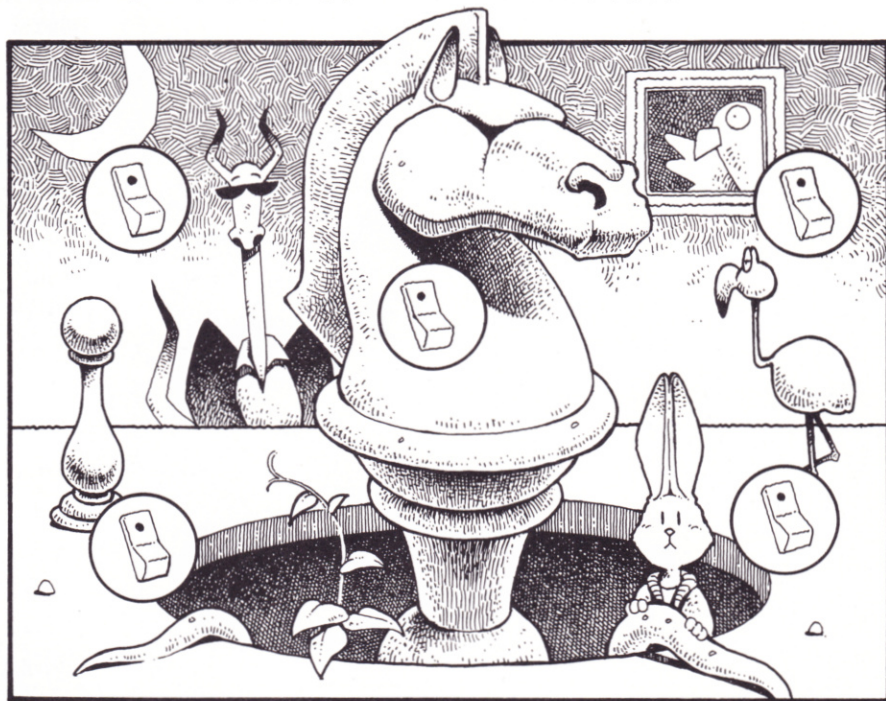
子供のころに読んだ童話やお伽話は、いくつになっても記憶の片隅に残っています。『不思議の国のアリス』や『ピーターパン』、『オズの魔法使い』といったファンタジー世界を冒険できたら、どんなに楽しいでしょう。そんな思いを多少なりとも叶えてくれるのが、この『マンホール』という奇妙なタイトルのアドベンチャーゲームです。

ゲームの始まりは、題名のとおり、マンホールのある風景なのですが、舞台裏をのぞくと、その一枚の風景には、たくさんの仕掛けが施されています。仕掛けのひとつひとつにはスイッチが設けられていて、画面のどこかをマウスでクリックすると、その場所に対応するスイッチがオンになり、セットされた仕掛けが働きます。

たとえば、画面中のマンホールをクリックすると、フタが開いて巨大なツルが飛び出したり、遠くに見える消火栓をクリックすると水が吹き出すといった具合です。また、画面が切り替わって、消火栓についている小さなドアから、中に入ることができたり、ドアのそばにあるポストを開けて、中の手紙を読んだりすることもできます。

このように、アナタはマウスを使っ

マウスは夢の水先案内人

⬆マウスは、初めてコンピューターに触れる人でも、簡単に扱うことができる便利な道具です。これを使えば、小さな子供でもゲームを遊ぶことができるのです。

⬇この"指"はマウスと連動して、アナタの意志をコンピューターに伝えます。ゲーム中、ドアを開けたり物を取ったりしたいとき、それを指させばいいのです。

て、マンホールの仕掛けを次々に試してみることになります。スイッチには、場面移動や、ものを取る、ものを見るなどといった仕掛けをオンにするものがあり、プレーヤーはこの世界を冒険するにつれて、スイッチと仕掛けの関係がわかるようになっています。同時に、マンホールに登場するキャラクターたちと会って話ができたり、別の場所に移動して、もっと不思議な体験を重ねることができるのです。

ところでこのゲームには、従来のアドベンチャーゲームにある、起、承、転、結というストーリーの流れはありません。推理物ですと、犯人を逮捕して事件を解決する、ＳＦでは悪いヤツをやっつけて世界の平和を取り戻す、といったような目的がありますが、マンホールにはとくに目的はありません。しいて言えば、この不思議議の世界を自由に歩きまわり、いろいろなイベントを体験することでしょうか。

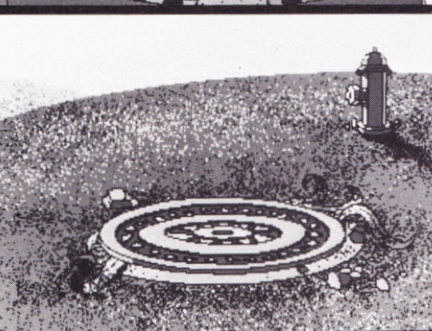
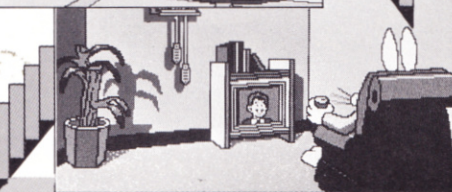
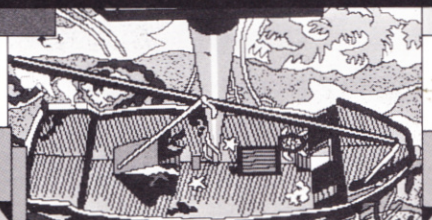
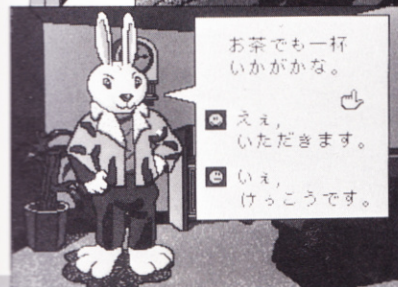
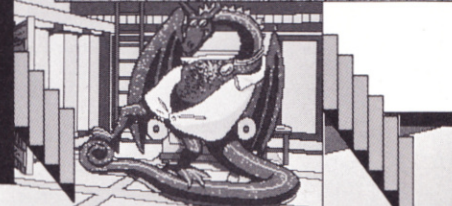
また、このゲームは、従来のアドベンチャーゲームが、たとえばＡ地点から順番にＢ、Ｃ、Ｄ地点へと行かなければならないのに対して、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄの各場所に自由に行き来できます。

これは、今でこそ珍しくはありませんが、紙芝居的なものしかなかった時代においては、ものすごく斬新なスタイルのゲームだったわけです。

このタイプのアドベンチャーゲームはまだまだ未開発ですから、開拓の余地は十二分にあります。マンホールを足がかりにして、一風変わった作品を作ってみてはいかがでしょうか？

DATA
■1990年
■トンキンハウス、富士通
■PC-9801、FM TOWNS、Macintosh
■9800円［税別］（PC-9801版）

先にアメリカで、Macintosh版（モノクロ画面）が発売されるや、アドベンチャーゲームの新境地を開くものとして話題を呼んだ作品です。

自由気ままに、コンピューターのお伽の世界を歩きまわる

ゲームの始まりはこの画面から。マンホールのフタと消火栓が見えるだけですが、そのどちらかを指さしてマウスのボタンをクリックしてみましょう。マンホールのフタが開くと、中から巨大なツルが「ジャックと豆の木」よろしく天高く伸び出すし、消火栓からは水が勢いよく吹き出します。そして、そのあとは……、ご覧のような不思議な世界の幕が上がるのです！　さあ、アナタも「マンホール」の世界へ旅立ちましょう！

アドベンチャーツクール98の使い方

起動ディスクの作成 および サンプルゲームの遊び方

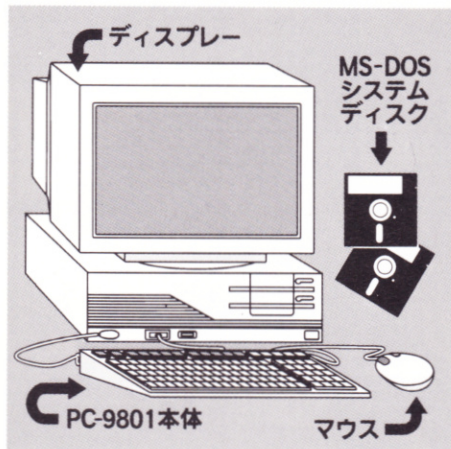
ゲームを作る前にインストール作業が必要

本書には、5インチと3.5インチのディスクが2枚ずつ入っています。もちろん中身は同じもので、アドベンチャーツクールを使う場合は、この2枚を展開して実行できる形にする、インストールという作業が必要です。5インチドライブ内蔵のPC-9801をお使いの方は5インチディスクのほうを、3.5インチドライブ内蔵のPC-9801をお使いの方は3.5インチディスクのほうを取り出してください。

それから、MS-DOSのシステムディスクも用意しておいてください。システムディスクの中には、MS-DOSのシステム本体や、ディスクのフォーマットプログラムなどが入っていて、アドベンチャーツクール98では、それらを転送して利用します。ちなみに、MS-DOSのバージョンは3.10以上のものを使用してください。

バスマウスがあると便利

必要なシステム

●パソコン本体
日本電気製PC-9801シリーズのパソコン
（初期型/E/F/M/U、PC-98XA/LT/HAを除く）
液晶ディスプレーを持つ、ノートタイプのPC-9801シリーズ
PC-98DO/DO+
エプソン製のPC-286シリーズ、PC-386シリーズ
※PC-98XL/XL²/RL/PC-H98ノーマルモードで利用可。
※PC-9801VMには、アナログ16色グラフィックボードが必要。
●メインメモリー640Kバイト以上
●PC-9801シリーズ用バスマウス
●日本語MS-DOS
日本電気製のバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D
エプソン製MS-DOSのバージョン3.1

まずディスクのフォーマットの仕方を知っておこう

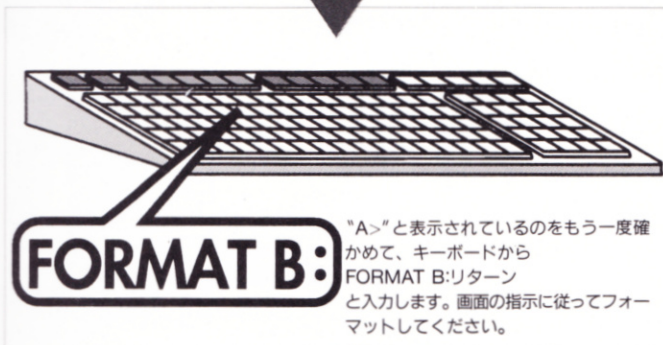
自分のゲームを作るときに必要

アドベンチャーツクール98で、新しくゲームを作る場合などに必要なのが、フロッピーディスクのフォーマットです。買ってきたばかりのディスクはフォーマットされておらず、そのまま使うことはできません。最初に、必ずフォーマットしなければなりません。

このフォーマットのやり方は、パソコンを使う上で、必ず知っておかないといけないことなので、これを機会に覚えておいてください。

まず最初に、MS-DOSのシステムディスクを用意してください。アドベンチャーツクール98の場合、MS-DOSのバージョンが3.10以上である必要があります。バージョンがそれよりも前のものしかお持ちでない場合は、新しいものを購入してください。

それを、PC-9801のドライブAに入れ、電源を入れます。画面にいろいろ表示されますが、〝A>〞と表示されるまでストップキーを押してください。そのあとは下の図を参照してください。左の列の図が普通のフォーマットの仕方で、右の列はMS-DOSのシステムを転送するフォーマットの仕方です。

フロッピーディスクのフォーマットの仕方

注意 フォーマット作業の際に、ディスクのタイプを聞かれたら、〝2:2HD(1MB)〞または〝2:(1.2MB)〞を選択してください。

起動ディスクの作成

MS-DOSをインストールする

いよいよ、インストール作業の開始です。ここでは、ドライブが2台以上あるマシンでのインストール方法を説明します。ドライブが1台しかないノートパソコンでインストールする場合は、右ページからの説明の方を参照してください。

インストールの際、2HDのディスクが5枚必要になります。内訳は、アドベンチャーツクール98のエディターディスク1枚（起動用）と、サンプルゲームのデータが入ったデータディスク4枚です。この場合、新しいディスクはインストールの途中で自動的にフォーマットしますので、あらかじめフォーマットしておく必要はありません。

MS-DOSのシステムディスク（バージョン3.10以上）と新しいディスク5枚が用意できたら、下の図に書いてある手順で作業を始めてください。インストールの途中で何回もディスクの入れ替えの指示が出ます。入れ間違えないように注意してください。

ディスクのフォーマットのときと同様、まず最初に、MS-DOSのシステムディスクをドライブAに入れて電源を入れ、画面に"A>"と表示されるまでストップキーを押してください。

インストールディスク2枚から5枚のディスクが作成されます。1枚はアドベンチャーツクール本体の入ったエディターディスク用で、残りの4枚はサンプルゲームのデータディスクになります。

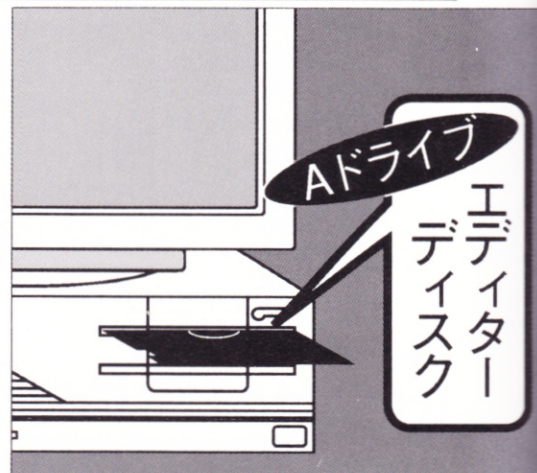
続いて、本書付属のインストールディスク1を取りだし、ドライブBに入れます。インストールディスクの1と2を間違えないようにしてください。ちなみに、Aドライブのディスクはそのままです。

"A>"と表示されているのをもう一度確かめて、キーボードから
B:INSTALLリターン
と入力します。画面の指示に従って作業してください。

アドベンチャーツクール98の起動

インストール作業が終了したら、本書に付属のインストールディスク2枚は、大切に保管しておいてください。通常、アドベンチャーツクール98で遊んだり、ゲームを作ったりするときは、エディターディスクと、ゲームのデータが入っているデータディスクがあれば十分です。もちろん、MS-DOSのシステムディスクも必要ありません。

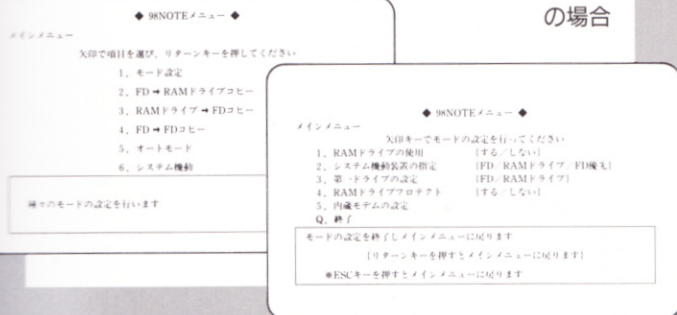
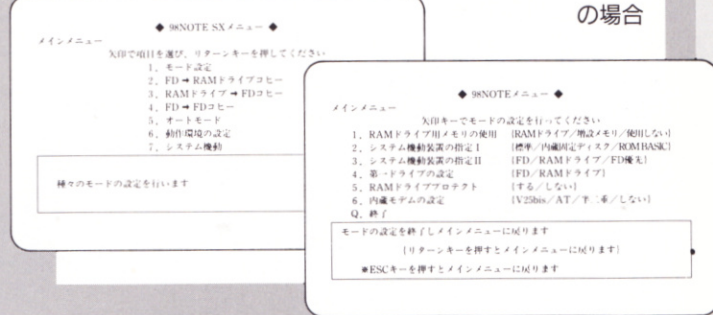
では、エディターディスクをドライブAに、サンプルゲームの入っているデータディスク（4枚のうちどれでも可）をドライブBに入れて、パソコンを立ち上げてください。アドベンチャーツクール98が立ち上がりましたか？　だめだった場合は、もう一度説明をよく読んで、インストールし直してみてください。

注意 作成したエディターディスク1枚と、データディスク4枚にライトプロテクトをするとプログラムを起動させることができなくなります。ライトプロテクトは必ずはずしておいてください。

ノートパソコンで起動ディスクを作成する場合

1、モード設定メニューの出し方

ここでは、ドライブが1台しかない、ノートパソコンでのインストールの仕方を説明します。

まず、最初に覚えておいてほしいのが、モード設定メニューの使い方です。HELPキーを押しながらコンピューターの電源を入れる（またはリセットする）と、98NOTEメニューと呼ばれるものが立ち上がります（下の図を参照）が、それぞれ一番上に〝モード設定〟と書かれている項目があります。これを選択するとモード設定メニューが画面に表示されるわけです。

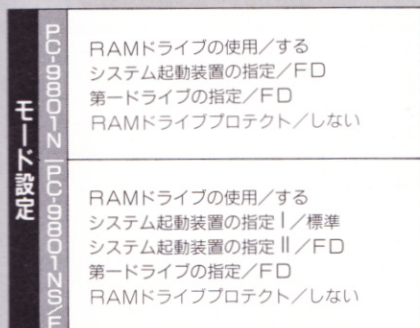
インストールの途中でいくつかの項目を設定する必要があります。下の図を参照して、間違いのないようにしてください。設定し終わったらESCキーを押してください。

2、MS-DOSのシステムディスクを用意する

次に、MS-DOSのシステムディスクを用意してください。MS-DOSのバージョンは3.10以降が必要です。

このディスクを使って、RAMドライブのフォーマットやインストールなどを行ないます。従って、MS-DOSのシステムファイル以外にフォーマットプログラムも必要になりますので、必ず、お店で買ったMS-DOSのシステムディスクを使うようにしてください。

なお、インストールするとRAMドライブの内容が消えてしまいます。内容を残しておきたい場合は、新しいディスクを用意し、NOTEメニューにある〝RAMドライブ→FDコピー〟を選択してください。これで、そのディスクの中にRAMドライブの内容がバックアップされます。

3、実際の作業の手順

モード設定	
PC-9801N	RAMドライブの使用／する システム起動装置の指定／FD 第一ドライブの指定／FD RAMドライブプロテクト／しない
PC-9801NS/E	RAMドライブの使用／する システム起動装置の指定 I／標準 システム起動装置の指定 II／FD 第一ドライブの指定／FD RAMドライブプロテクト／しない

↑HELPキーを押しながらパソコンの電源を入れてください。しばらくすると98NOTEメニューの画面になります。ここで、一番上にある〝モード設定〟を選択し、上に書いてあるように各項目を設定してください。終了したらESCキーを押し、メニューに戻ります。

↑次にMS-DOSのシステムディスクをドライブに入れ、メニューにある〝システム起動〟を選択します。画面に〝A>〟と表示されるまでストップキーを押してください。〝A>〟と表示されない場合は、モード設定が正しくありません。もういちどやり直してください。

↑画面に〝A>〟と表示されたのを確認したら、今度はドライブからMS-DOSのシステムディスクを抜き、本書の後ろに付属しているインストールディスク1を入れ、以下のように入力します。
ninstallリターン

モード設定

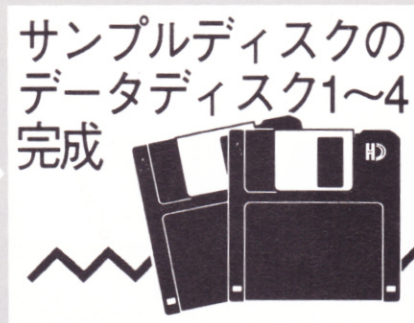
PC-9801N
RAMドライブの使用／する
システム起動装置の指定／RAMドライブ
第一ドライブの指定／RAMドライブ
RAMドライブプロテクト／しない

PC-9801NS
RAMドライブの使用／する
システム起動装置指定Ⅰ／標準
システム起動装置指定Ⅱ／RAMドライブ
第一ドライブの指定／RAMドライブ
RAMドライブプロテクト／しない

↑もう一度HELPキーを押しながらパソコンの電源を入れてください。しばらくすると98NOTEメニューの画面になります。一番上にあるモード設定を選択し、上に書いてあるように各項目を設定してください。終了したらESCキーを押し、メニューに戻ります。

↑続いて"システム起動"を選択してください。まず最初に、アドベンチャーツクール98を起動するためのエディターディスクを作成しますので、新しいディスクにエディターディスクと書いたラベルを貼り、ノートパソコンのドライブに入れてください。

↑しばらくするとエディターディスクが完成します。画面にメッセージが表示されますので、指示に従ってディスクを取り出してください。なお、エディターディスクには辞書などのファイルが入っていますので、書き込み禁止にしないでください。

↑今度はサンプルゲームのデータが入っているデータディスクを作成します。サンプルゲームは5本ですが、そのうち2本を同じディスクに入れますので、合計4枚の新しいディスクを用意してください。あらかじめフォーマットしておく必要はありません。

↑画面の指示に従ってディスクを入れ替えていってください。4枚のディスクが順番に作成されます。エディターディスクと同様、ラベルを貼って、ゲームの名前を書いておきましょう。なお、作成したデータディスクにも、ライトプロテクトはしないでください。

98NOTEの場合、インストールの手順がちょっと難しくなっています。手順ごとに説明を読み、確認しながら作業を進めてください。とくに、モード設定の部分で間違えることが多いと思いますので注意しましょう。

なお、新しいディスクが5枚必要ですが、これはあらかじめフォーマットしておく必要はありません。

4、アドベンチャーツクール98の立ち上げ

インストール作業が終了したら、以下の手順でアドベンチャーツクールを立ち上げてください。この作業を行なっておけば、RAMドライブの内容を消すとか、モード設定を変えるとかしない限り、電源を入れるだけでアドベンチャーツクールが立ち上がります。

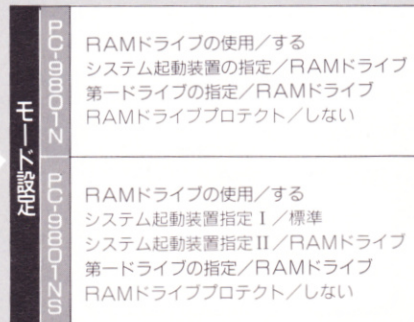
ほかのソフトを使うために、RAMドライブの内容を消さなければいけない場合は、RAMドライブの内容をエディターディスクにコピーしておきましょう。ドライブにエディターディスクを入れ、HELPキーを押しながら電源を入れます。98NOTEメニューで"RAMドライブ→FD"を選択してください。

アドベンチャー
ツクール98
エディターディスク

↑ドライブにエディターディスクを入れ、HELPキーを押しながら電源を入れます。98NOTEメニューが出たら、"FD→RAMドライブコピー"を選択しコピーしてください。それまでRAMドライブに入っていたデータが消えてしまいますので、十分注意してください。

モード設定

PC-9801N
RAMドライブの使用／する
システム起動装置の指定／RAMドライブ
第一ドライブの指定／RAMドライブ
RAMドライブプロテクト／しない

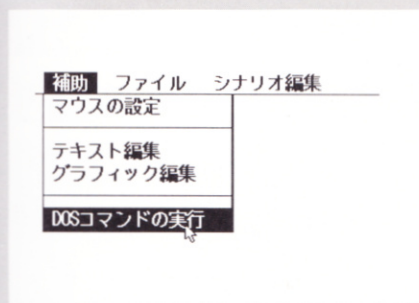
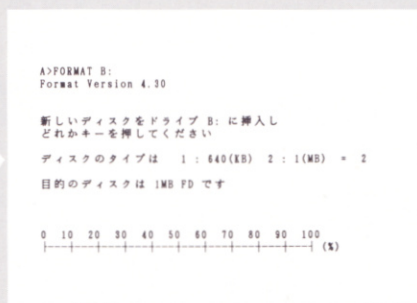
PC-9801NS
RAMドライブの使用／する
システム起動装置指定Ⅰ／標準
システム起動装置指定Ⅱ／RAMドライブ
第一ドライブの指定／RAMドライブ
RAMドライブプロテクト／しない

↑コピーが終了したら、一番上にあるモード設定を選択し、上に書いてあるように各項目を設定してください。終了したらESCキーを押し、メニューに戻ります。ドライブに入っているエディターディスクはもう必要ありませんので、抜いてくださっても結構です。

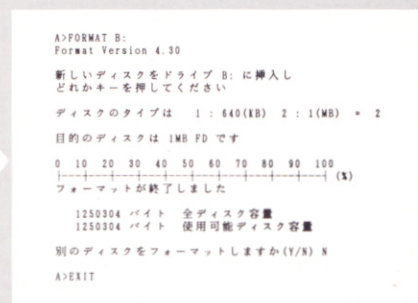
↑モード設定が終わったら、ドライブにサンプルゲームのデータディスクを入れてください。すでに自分で作っているゲームがある場合は、そのデータディスクを代わりに入れます。そして、98NOTEメニューの一番下にある"システム起動"を選択してください。

5、新しくゲームを作る場合

サンプルゲームの遊び方は29ページに書いていますが、ひととおり遊び終わったら、今度は自分でゲームを作るための準備をしてみましょう。

ゲームを作るためには、フォーマット済みの新しいディスクが1枚必要です。下の図に従って、ディスクをフォーマットしてください。なお、フォーマットの途中でディスクのメディアタイプを聞かれることがあります。ディスクが2HDの場合は2を、2DDの場合は1を選択してください。2HDのほうがたくさんのデータを扱うことができますので、通常は2HDのディスクを買って、メディアタイプの2を選択するといいでしょう。

フォーマットが終了したら、そのディスクをドライブに入れ、32ページ以降に書いてある説明に従って、新しいゲームの名前を入力してください。これで準備は整いました。カードの1番を選択して、ゲームを作ってください。

☗アドベンチャーツクールからディスクをフォーマットする場合、画面の一番上にあるメニューバーの"補助"でマウスの左ボタンを押し、そのまま"DOSコマンドの実行"の部分までカーソルを移動させてください。上の図のようになったらボタンを離します。

☗"A>"と表示されたら、上の図のように
FORMAT B: リターン
と入力してください。"新しいディスクをドライブB:に挿入し……"と表示されますので、買ったばかりのディスクをドライブに入れ、キーを押してください。

```
A>FORMAT B:
Format Version 4.30

新しいディスクをドライブ B: に挿入し
どれかキーを押してください

ディスクのタイプは   1 : 640(KB)  2 : 1(MB)  =  2

目的のディスクは 1MB FD です

0  10  20  30  40  50  60  70  80  90  100
|---+---+---+---+---+---+---+---+---+---|  (%)
フォーマットが終了しました

   1250304 バイト  全ディスク容量
   1250304 バイト  使用可能ディスク容量

別のディスクをフォーマットしますか(Y/N) N

A>EXIT
```

☗しばらくするとフォーマットが終了し、"別のディスクをフォーマットしますか?"という文字が表示されるので、Nキーを押してください。再び"A>"の状態になったら、以下のように入力します。
EXIT リターン

補足 ハードディスクに起動ディスクを作成する場合

アドベンチャーツクール98はハードディスクで使うこともできます。ただし、MS-DOSに関する知識が必要になりますので、自信のない方はご遠慮ください。また、ハードディスクで使用しているときに起こった事故などについては、一切責任を負えません。注意してください。

では、アドベンチャーツクール98をハードディスクで使うために必要な作業について説明します。まず、24ページ以降に書いてある方法でフロッピーディスクにインストールしてください。そのあと、ハードディスクに"ADV"といったディレクトリーを作成し、エディターディスクの内容を全部コピーします。"SOUND"というディレクトリーにもファイルがありますので、これもコピーしてください。サンプルゲームのデータも同じです。"ADV"の下にディレクトリーを作ってファイルをすべてコピーしてください。そして、右下に書いてあるように、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを書き直してください。これでオーケーです。

もちろん、ゲームをハードディスク上に作ることもできますが、先ほど作成した"ADV"のディレクトリーの中にしか作ることができませんので注意してください。

アドベンチャーツクール98の操作方法

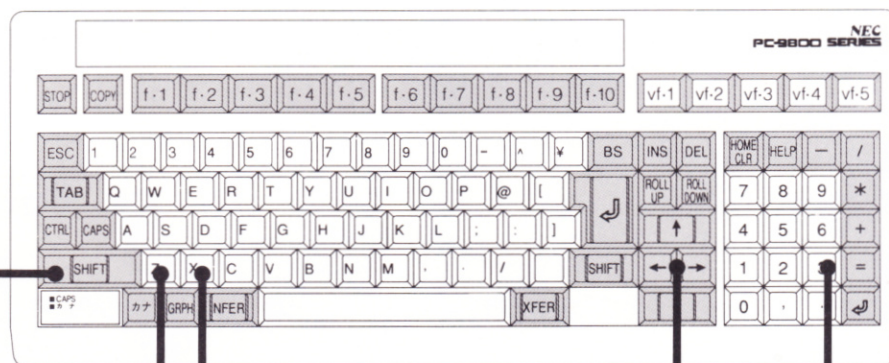
キーボードの場合

アドベンチャーツクール98は、キーボード、またはマウスで操作することができます。まずは、キーボードでの操作方法を説明しょう。

アドベンチャーツクール98では、矢印型のカーソルがいつも画面上にあります。ノートパソコンでは、この矢印型のカーソルが、機種によって多少見にくいかもしれませんので注意してください。このカーソルを上下左右に移動させるには、キーボードのカーソルキー、またはテンキーを使用します。なお、カーソルを速く移動させたい場合は、SHIFTキーを同時に押してください。

コマンドを選択するときや、グラフィックツールで範囲を指定するときなどはZキーを使用します。通常、決定キーと呼ばれます。

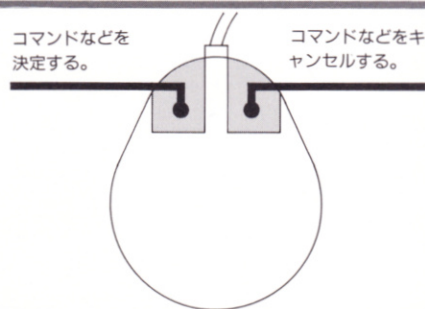
反対にコマンドなどを解除するときは、Xキーを使用します。

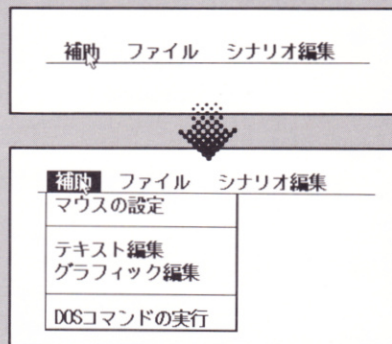
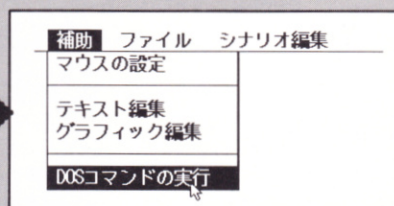
アドベンチャーツクール98では、これだけで、ほとんどの操作が可能です。とりあえず、この4つのキーの使い方をしっかり覚えてしまいましょう。

☗このキーを押しておくとカーソルの動きが速くなります。キーを離すともとの状態になりますので場合に応じて使い分けてください。

☗Zは決定キーです。コマンドを選んだり、ボタンを押すときに使います。反対にXはキャンセルキーです。ゲーム中に押すとシステムカードが出ます。

☗カーソルの移動は、このカーソルキーかテンキーを使用します。機能的にはまったく同じものですので、好きな方を使ってください。

マウスの場合

次に、マウスの場合の操作方法を説明します。キーボードのところで説明したカーソルは、マウスを動かすことによって移動させることができます。決定キーは左ボタン、キャンセルキーは右ボタンです。キーボードよりも楽に扱えますので、マウスを持っていない方は、これを機会にぜひ購入してください。ちなみに、アドベンチャーツクールはバスマウスに対応しています。

メニューバーの操作

画面上部にあるメニューバーを開くときは、カーソルを画面の一番上に持っていき、マウスを左クリックします。そして、マウスの左ボタンを押したまま、目的のコマンドのところまでマウスを移動させ、ボタンを離すとコマンドが選択されます。

この図にあるように、カーソルをメニューバーのところまで移動させ、左ボタンを押します。目的のコマンドの場所までカーソルを移動させたら、ボタンを離してください。

サンプルゲームで遊んでみよう

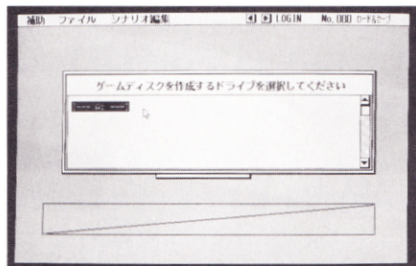
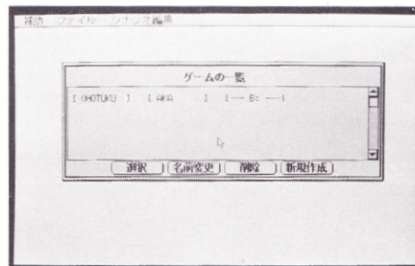
5本のサンプルで仕組みをつかもう

インストールが終了したら、さっそくサンプルゲームで遊んでみることにしましょう。

24ページに書いてあるような方法でアドベンチャーツクール98を立ち上げ、ドライブBに、これから遊ぶサンプルゲームのデータディスクを入れてください。すると、右上の写真のような画面が現われます。まず、データディスクが入っているドライブB(---B:---)をマウスでクリックし、続いてゲームの名前の部分をクリックします。

続いてカード選択画面になりますので、適当なカードを選択し、〝Ok〟の部分をクリックしてください。一番上にあるシステムカードでも構いません。そしてメニューバーの〝シナリオ編集〟の中から、〝最初からテスト〟を選んでください。ゲームが始まります。

別のゲームで遊ぶときは、ドライブBのディスクを入れ替え、メニューバーの〝シナリオ編集〟の中から〝ゲームの選択〟を選んでください。

起動方法

⬆ドライブB（ノートパソコンは内蔵ドライブ）にサンプルゲームが入っているデータディスクを入れ、〝---B:---〟と書かれたところをクリックします。

⬆ゲームの一覧が表示されますので、遊びたいゲームをクリックしてください。続いてカード選択画面になりますので、一番上のカードを選んでください。

サンプルゲーム 1 ナムずきんちゃん

ゲームネーム NAM

『ナムずきんちゃん』は、アドベンチャー風の紙芝居です。あまり入り組んだ構成になっていないので、〝見て〟楽しんでください。

操作方法は、基本的に画面のどこかをクリックすればオーケーです。自分が興味を持った部分にカーソルを持っていってクリックしてください。

⬆こういうときは、画面右下の四角いマークに注目。これをクリックすれば次のシーンに行くので、ほかの部分を押して反応がないからといって慌てないように。

それからメッセージが表示されるところに、下向きの三角形が表示されることがありますが、これは下にまだ表示されていないメッセージがあることを示しているので、三角をクリックして続きのメッセージを読んで下さい。上向きの三角が出た場合も、同様に戻って読むことができます。

ゲーム中に、〝KICK ME!〟と書かれた、キューピーちゃんがおしりを出しているマークが表示されますが、これは〝このシーンにはもう何もないので、次へ進んで下さい〟というマークです。クリックすれば次に進みます。

⬆これは〝愛の兄弟〟のシーン。画面上にはいろいろなものがありますが、そのうちクリックして反応があるのは、3つだけ。ほかは何の反応もないので注意。

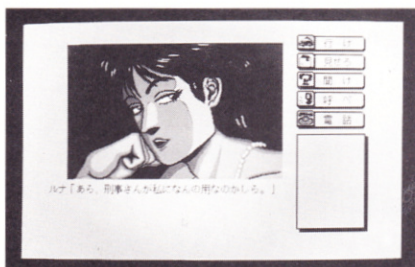
あとは細かい注意ですが、ゲームを始めると、どこかで聞いたような文章が表示され、画面から流れては消えていきます。画面は真っ暗になってしまいますが、どこでもクリックすれば次に進みますのでご心配なく。

それからゲームオーバーはとくにありませんので、途中で画面のどこを押しても反応がなくなったら、マウスの右クリックで終了して下さい。

サンプルゲーム2 オホーツクに消ゆ

ゲームネーム
OHOTUKU

『ドラゴンクエスト』シリーズでお馴染みの、堀井雄二さんの作った名作、『オホーツクに消ゆ』というアドベンチャーゲームを、アレンジしたサンプルゲームです。

オリジナルのゲームでは、画面の右の方に〝見る〟とか、〝話す〟といったコマンドがたくさんあって、それを選択してゲームを進めるようになっていましたが、このサンプルゲームでは、誰かに話をするときは、その人の顔をクリックするように変更されています。あまり難しく考えないで、気楽に画面をクリックしてください。簡単にゲームが進むはずです。

☗気になる部分を、マウスでどんどんクリックしていってください。最後まで気軽に遊べるはずです。

ただ、別の場所に移動するときだけは、移動する場所のリストの中からひとつを選択するようになっていますので、注意して遊んでください。

サンプルゲームをひと通り遊び終わったら、今度はアドベンチャーツクール98に慣れるために、サンプルゲームを改造してみるといいでしょう。絵の出る順番を変えてみるとか、文章を書き替えて違うストーリーにしてみるとか、いろいろできそうです。絵を描かず、手っ取り早くゲームが作れるので、練習と思ってやってみてはいかがでしょうか？　勉強になりますよ。

☗あくまでサンプルゲームなので、簡単に遊べるように、いろいろアレンジされています。

サンプルゲーム3 女帝の肖像

ゲームネーム
EMPRESS

そのころ、宝探しスリアンは、不機嫌の極みにあった。正体不明の男たちに、半ば脅迫まがいに、仕事を引き受けさせられ、納得のいかないまま、地の底の遺跡をはいずりまわらされていたからだ。依頼人も不明、遺跡の正体も不明、ろくな情報ももらえない、あげくは、探し出すべき宝物の正体すら知らされていないのだ。

しかし、この時点の彼は、まだ幸福だった。彼はまだ、この仕事の、本当のロクでもない部分を、知らずにすんでいたのだから……。

『女帝の肖像』は、オーソドックスな遺跡探検アドベンチャーです。基本的な操作は、画面上の気になる部分をマウスでクリックすることです。

画面右下にあるのは移動アイコンで、移動可能な方角が漢字で表示されていますので、進みたい方角をクリックすると、その方向に移動することができます。なお、移動アイコンは、たとえば主人公が北を向いていれば北のアイコンが上、というように、現在向いている方角が上に表示されます。

ヒントは〝女帝の肖像の右目を探るべし〟です。これが何を意味するのかは、ゲームが始まれば、すぐにわかるでしょう。

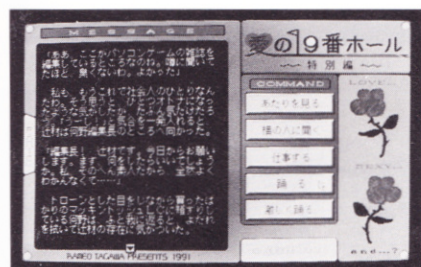
また、遺跡には、侵入者を妨害するための、さまざまなワナがしかけられています。ウカウカとワナにはまらないよう、十分お気をつけください。

☗あやしげな祭壇とともに、〝女帝の肖像〟が現われた？右目を探ってみると、なにかが起こるかも……。

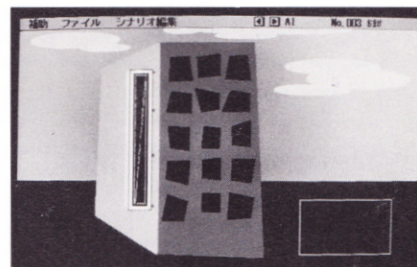
☗こんなところにも女帝の肖像が。肖像はひとつではなく、いくつもあるのだろうか？　謎は深まる……。

サンプルゲーム4 愛の19番ホール

ゲームネーム
19BAN

ログインの『1、2ゴルフ』で連載していた、ゴルフ小説とは名ばかりの官能大河小説を、アドベンチャーゲームにしました。とはいってもシナリオは著者、田川ラメ夫の特別書き下ろしですので、連載中に読まなかった人でも楽しめる仕上がりになっています。

☗ゲームとまったく関係ないコマンドや機能が盛りだくさん。エンディングも8種類用意されているのだ。

株式会社アスチーに入社した辻材晴子は、コンピューターゲームと風俗情報のメガミックス雑誌、『ロングイ』に配属が決まった。そして今日は初出社。いったい何が起こるでしょう。

これはテキストアドベンチャーです。画面左の文章を読み、辻材の次の行動をコマンドの中から選んで、そのボタンにカーソルを合わせ、マウスをクリックしてください。このゲームはプレーヤーが辻材になるというよりも、〝彼女がこう行動するとおもしろいだろうなー〟といった、第三者的視点でプレーすることになります。

☗ロングイ編集部で辻材を待ち受けているハプニングとは？ コマンド選択式のテキストアドベンチャー。

1回にかかるプレー時間は5分ほどですが、いちおうマルチエンディングを採用していますので、何度もプレーできるはずです。また、パニックキーや隠れボタンなど、ムダだけど、ためになる仕掛けもたくさん用意してありますので、ゲーム作りの参考になると思います。それではお楽しみください。

サンプルゲーム5 MINDY TALK

ゲームネーム
MINDY

このサンプルゲームは8、9ページで紹介している、みんだ☆なおさんに特別に作ってもらったものです。ここまでのサンプルゲームとは一味違った、プロのゲームデザイナーの作品をお楽しみください。

難しい操作などは一切ありません。

☗『エイプハンターJ』などでおなじみの、みんだ☆なおさんに作ってもらった特別サンプルゲームです。

画面に出ている説明を読めば、次にどこを押せばいいか、すぐにわかるはずですので、気楽に遊びましょう。

まず最初に、みんださんの部屋が画面に出ます。部屋には、本とかテレビとか、いろいろなものが置かれています。気のおもむくままに、あちこちを

☗みんださんの部屋、という設定です。画面のいろいろな場所をマウスでクリックしてみてください。

☗画面のコンピューターは何でしょうか？ 答えはサンプルゲームを遊んでみればわかりますよ。

クリックしてみてください。みんださんからのメッセージや、ちょっとしたゲームが、あちこちに配置されているはずですよ。

このサンプルゲームは、どちらかというとアドベンチャーゲームとは違うものでしょう。でも、このアドベンチャーツクール98の使い方として、こんなものもあるという、いい例だと思います。ぜひ参考にしてください。

アドベンチャーツクール98の使い方

自分で考えたゲームを実際にデータとして入力する

新しいディスクをBドライブに入れる

では、実際にアドベンチャーツクール98を使って、ゲームを作ってみることにしましょう。

まず最初に、23ページを参照して、新しいディスクを1枚用意しておいてください。それをドライブBに入れ、ドライブAにはMS-DOSをインストール済みのエディターディスクを入れ、コンピューターのスイッチを入れてください。これで準備はできました。

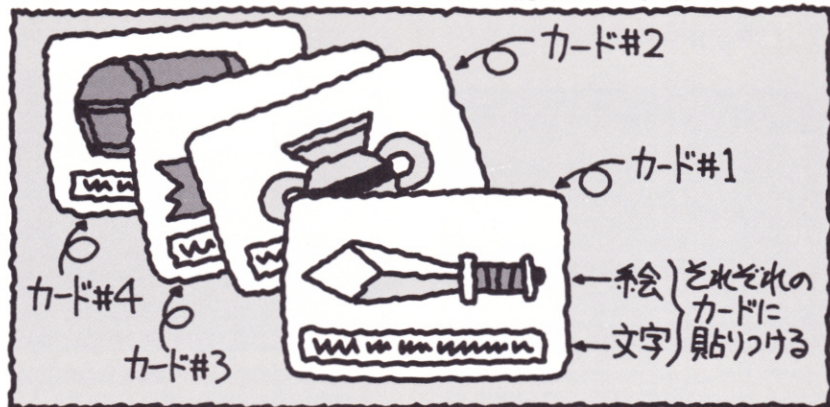
なお、マウスの操作方法は、28ページに書いた通りです。左ボタンを押すと決定、右ボタンを押すと取り消しになります。マウスのボタンを押すことを通常、クリックすると言いますので、左クリックが決定、右クリックが取り消し(キャンセル)ということになります。とりあえず、これだけを頭に入れておいてください。

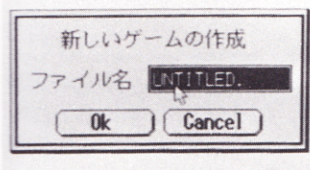
では、手順を追って説明することにしましょう。

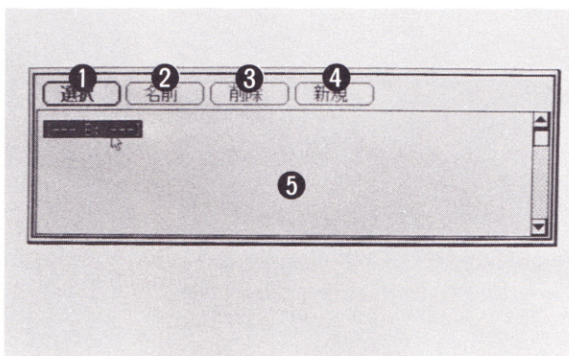
まず最初に"カード"について理解する

アドベンチャーツクール98を使って作品を作る上で、まず理解しておく必要があるのが、〝カード〟の概念です。

簡単に説明しましょう。アドベンチャーツクール98は、コンピューターの中に、複数のカードを持つことができます。そして、これらのカードには、自由な位置に絵と文章を張り付けることができる仕組みになっています。そこで、これらのカードを表示する順番を決めてやりさえすれば、作品ができ上がるというわけです。

ですから、このソフトで、一番最初にやることは、カードを作って、それに張り付ける絵と文章を書いていく、ということになります。では、次のページから、その具体的な作業のやり方について説明しましょう。

新しいゲーム名を決定し入力する

アドベンチャーツクール98を立ち上げると、まず右の画面が表示されます。通常は、ドライブBに入っている新しいディスクにゲームを作りますので、"---B:---"の部分をマウスでクリックしてください。ハードディスクなどにインストールしていて、プログラムが入っているドライブに、そのままゲームを作ってしまう場合は、この作業は必要ありません。

⬅"新規"の部分を選択して、新しいゲームの名前を入力してください。

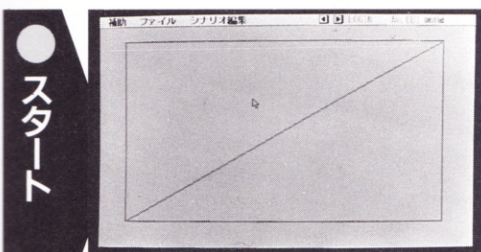
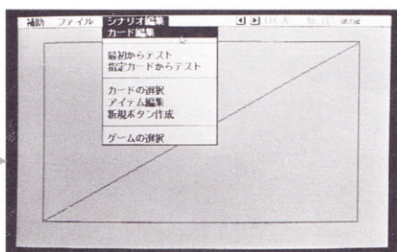
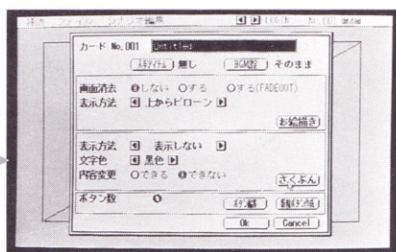
①通常は、この"選択"の部分が選ばれています。"ゲーム選択"の意味で、⑤に表示されているゲーム名をクリックすると、そのゲームがエディットできる状態になります。
②ゲームの名前を変更するときは、ここをクリックし、続いて変更するゲームを選択します。新しい名前を聞いてきますので、半角文字で8文字以内の名前を入力してください。
③ゲームを削除するモードです。名前変更と同じように、最初に③の部分をクリックし、続いて削除するゲームを選択します。確認のメッセージが出たら"Ok"を選んでください。
④ゲームを新しく作成するときに使用します。新しいゲームを作ると、そのゲーム名と同じ名前のディレクトリーがディスクに作られ、その中にデータを作るようになっています。

⑤ここにゲームの一覧が出ます。中に"---A:---"や"---B:---"といったものがありますが、これはドライブ番号を表わしています。ドライブをBに変える場合は、"---B:---"をクリックします。なお、ハードディスクにゲームを作る場合、アドベンチャーツクール98が入っているのと同じディレクトリーにゲームができますので、注意してください。

次に"新規作成"の部分をマウスでクリックしてください。ウインドーが開き、これから作るゲームの名前を聞いてきます。キーボードから半角8文字までの名前を入力し、"Ok"の部分をマウスでクリックしてください。

カードNo.001はゲームタイトルに使用する

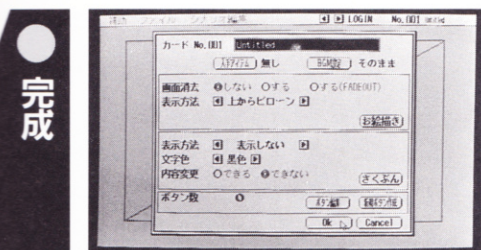
次に、カードの選択ウインドーが開きますので、ここでも"新規"を選択します。すると、下の写真のような状態になりますので、あとは写真の手順に従って作業を進めてください。

ちなみに、画面上部のメニューバーを開くときは、矢印カーソルを画面の一番上に持っていき、マウスを左クリックします。そして、マウスのボタンを押したまま、目的のコマンドのところまで矢印カーソルを動かし、ボタンを離すとそのコマンドが実行されます。

●スタート

⬆新規のゲームを選択すると、最初はこのような画面(新規カード)になります。

⬆メニューバーの"シナリオ編集"をクリックして、一番上の"カード編集"を選択してください。

⬆このカード編集画面の中から、"さくぶん"の部分をクリックして、カードの文章を編集します。

●完成

⬆とりあえず、適当な文章を入力してください。漢字入力方法は、39ページを参照してください。

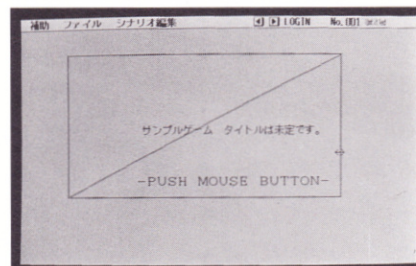
⬆入力し終えたら、マウスの右ボタンまたはESCキーを押して"セーブ終了"を選んでください。

⬆一番下の"Ok"の部分をクリックしてください。画面にちゃんと文章が表示されましたか?

文章を表示する領域を変更する

今度は、現在表示されている文章の位置を変更してみましょう。

今、編集しているカードには、斜め線の入った四角の枠が表示されていますが、これは、文章を表示する領域を表わしています。この枠の内側にカーソルを移動させ、左クリックしたままマウスを移動させてみてください。枠もいっしょに動くので、適当な位置に動かしてみましょう。

サイズを変更する場合

☗カーソルを枠の線上に持ってくると、形が矢印に変わります。ここでマウスの左ボタンを押してください。

☗ボタンを押したままマウスを移動させると、このようになります。縦、横、自由に変更できます。

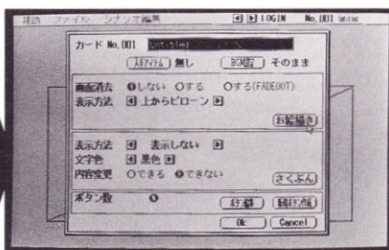
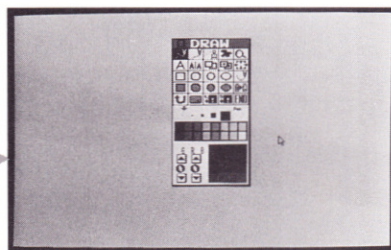
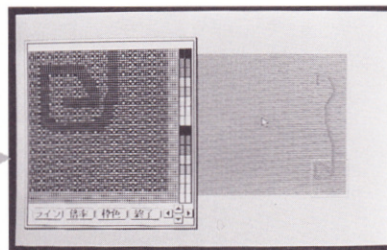
次は、枠の大きさを変えてみます。カーソルを枠の横線の部分に重ねてみてください。カーソルが、矢印の形に変わりました。今度も左クリックしたままマウスを移動させてください。大きさが変わりましたね？　枠の縦線も変更できますので、同じように動かしてみてください。

このようにして作業を繰り返していけば、ゲームタイトルや文章を、自分の好みの位置に表示させることができるわけです。

タイトルに使うカードの絵を描く

次に、このカードに絵を描いてみることにしましょう。

画面上部のメニューバーから〝カード編集〞を選び、〝お絵書き〞を選択してください。すると絵を描くためのグラフィックツールの画面になります。詳しい使い方は、40ページ以降に書いてありますので参考にしてください。

作った絵はディスクにセーブする必要があります。絵の大きさを変更する場合は、〝サイズを変えてセーブ〞を選び、上の文章の表示範囲と同じように大きさを変更します。変更し終わったら、すばやくマウスを2回左クリック(ダブルクリック)してください。

☗先程のように、カード編集の画面にして〝お絵描き〞の部分を左クリックしてください。

☗するとグラフィックツールの画面に変わります。画面上にあるのはアイコンと呼ばれるものです。

☗自由に絵を描いてください。グラフィックツールの使い方は40ページ以降に書かれています。

☗絵を描いたら、セーブのアイコンを選びます。次に〝サイズを変えてセーブ〞を選んでください。

☗セーブする絵のサイズを決めます。文章の表示領域と同じように、絵の大きさを変えてください。

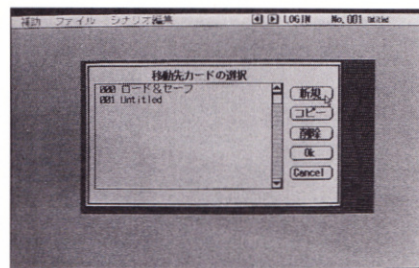
完成

☗一番下の〝Ok〞の部分を左クリックします。先程描いた絵がカードに表示されましたね？

最初のシーンを新規カードで作成する

次は、ゲームの最初のシーンを、新規のカードに作ります。

メニューバーから〝カードの選択〞を選び、〝新規〞の部分を左クリックしてください。新しいカードが画面に表示されます。先ほどの、タイトルとして作ったカードと同じ手順で、文章を書き、絵を描いてください。

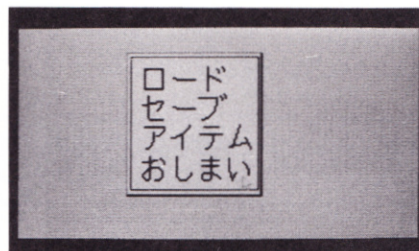
☗メニューバーのところにある、右向きの三角形をクリックしてください。新規カードが選択されました。

☗タイトルのカードと同じ手順で、新しいカードにも文章を書き、絵を描いてみてください。

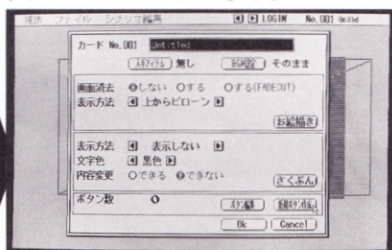
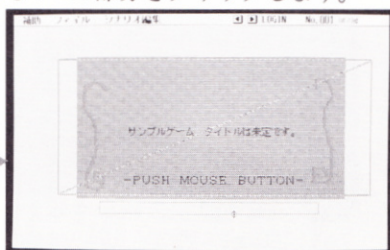
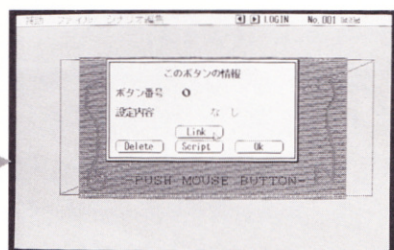
ちなみに、メニューバーの右の方に三角形の矢印がありますが、これはカードを1枚1枚めくっていくものです。右方向の矢印を左クリックすると大きい番号のカードに、左方向の矢印を左クリックすると、小さい番号のカードに移動します。これを使って、タイトル用のカードと見比べながら、新しいカードを作るといいでしょう。

タイトルのカードとボタンで結びつける

さあ、いよいよカードとカードを結び付ける(これをリンクさせると言います)ボタンを作成します。メニューバーから〝新規ボタン作成〞を選び、下にあるような手順でボタンを作成してください。完成したら、同じくメニューバーの中から、〝最初からテスト〞を選び、テストプレーしてみましょう。

するとタイトルのカードが出ますので、設定したボタンをクリックしてみてください。どうですか？　うまく次のカードが現われましたか？　これで、ちょっとゲームらしくなりましたね。

なお、カードの編集画面に戻るときは、マウスの右ボタンをクリックし、〝おしまい〞の部分をクリックします。

☗テストゲーム中に右ボタンをクリックするとこの画面になります。〝おしまい〞を選択してください。エディット画面に戻ることができます。

スタート

☗左向きの三角形をクリックして、タイトルのカードに戻し、カード編集画面にします。

☗〝新規ボタン作成〞を選択すると、小さなボタンの枠が出ます。文章枠と同様に大きさを変えます。

☗大きさが決まったら、ボタンの枠の中でダブルクリックします。すると、この画面になります。

☗〝Link〞の部分をクリックし、カードを結び付けるときの条件として〝無条件〞を選択します。

☗続いてカードの一覧が出ますので、2番目に作ったカードを選択してください。

☗作業が終了しました。これでタイトルのカードと、2番目に作ったカードが結び付けられました。

完成

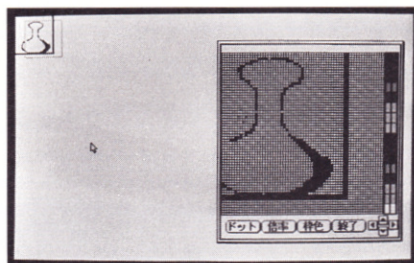
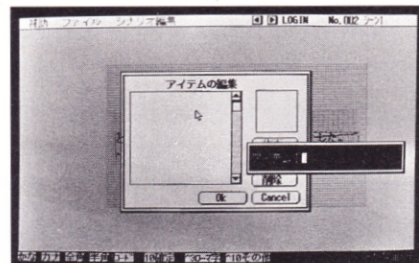
次はアイテムの作成にチャレンジ

アイテムを作成するときは、メニューバーの中の〝アイテム編集〟を使います。今までと同様、〝新規〟を選択し、新しいアイテム名を入力します。

アイテムの絵を作る場合は、そのアイテムを選択し、〝作画〟の部分をクリックします。するとグラフィックツール画面になり、アイテムの絵の部分が枠で囲まれて表示されます。アイテムの絵の大きさを変更することはできませんので、この枠の中に入るようにアイテムの絵を描いてください。もちろん、描き終わった後にセーブするのを忘れないようにしましょう。

☗メニューバーのシナリオ編集の中から〝アイテム編集〟を選ぶと、画面がこの写真のようになります。続けて〝新規〟を選択してください。

アイテムの絵を描くときは大きさに気をつける

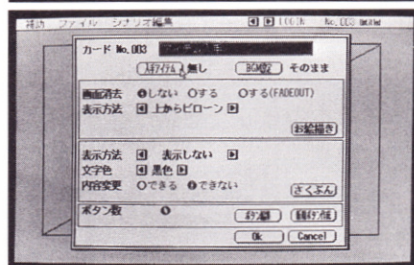
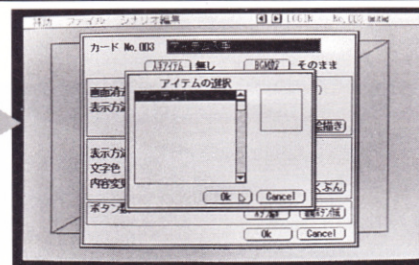
アイテムの絵の大きさは変更することができません。表示されている枠がアイテムの大きさなので、枠を消さないように、慎重に絵を描いてください。そうしないと、アイテムの大きさがわからなくなってしまいますから。

☗左上にアイテムの絵を描くための枠が表示されます。セーブのアイコンを選択して、ディスクに保存するのを忘れないようにしてください。

☗名前を入れるウインドーが表示されますので、アイテムの名前を入力してください。半角文字で16文字、全角文字で8文字までです。

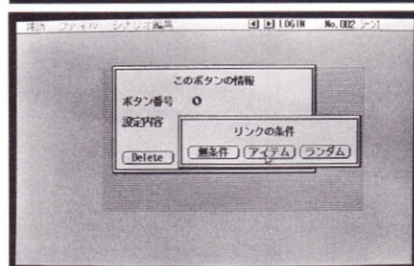
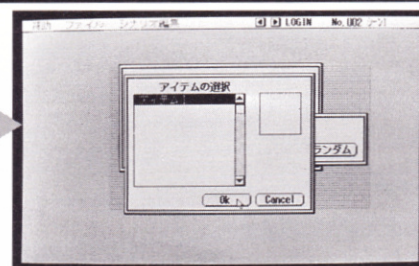
アイテムを使ってカードを移動する

では、ちょっと複雑に、アイテムを持っているときはリンクするけど、持ってないとリンクしない、という特殊なカードを作ってみます。

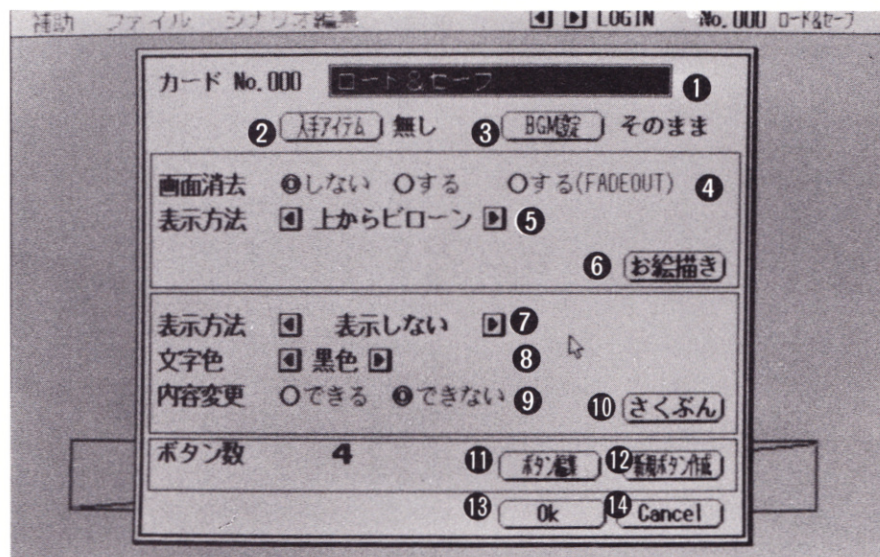
最初に、右の写真のような手順でアイテムを入手するカードを作ります。そしてタイトルカードに新たなボタンを作り、そのカードとリンクさせます。そのあと元のタイトルカードに戻れるように、アイテムを手に入れるカードにもボタンを作って、タイトルカードとリンクさせます。

そして、タイトルカードに、さらにもうひとつ、新しいボタンを作るわけですが、そのとき〝リンクの条件〟でアイテムを選択します。右の写真を参考にしてやってみましょう。

アイテム入手のカードを作る

☗35ページにあるように、新しいカードを作ってください。このカードにアイテムを設定します。

☗カード編集画面で〝入手アイテム〟をクリックし、このカードで手に入るアイテムを設定します。

リンク条件にアイテムを設定

☗タイトルのカードに、さらにひとつボタンを作ります。リンクの条件として〝アイテム〟を選択します。

☗するとアイテムの一覧が出ますので、先程作ったアイテムをマウスで左クリックしてください。

カード編集画面とシステムカード

各機能の説明

❶ カードの名前を入力することができます。ここをクリックすると四角のカーソルが出ますので、文字を入力してください。

❷ ここにアイテムを設定しておくと、このカードに移動したときに、設定したアイテムを手に入れることができます。

❸ BGMの設定をします。"そのまま"という項目がありますが、これは前のカードで鳴っていた曲をそのまま使う、という意味。

❹ このカードを画面に表示するとき、それまで出ていた画面を、どのように処理するか、決めるところです。

❺ このカードの絵をどのように表示するか選択します。"表示しない"という選択肢もありますので、注意してください。

❻ ここをマウスでクリックするとグラフィックツールが立ち上がり、カードの絵を描くことができます。

❼ 文章の表示方式を選択します。表示領域に入り切らない長い文章の場合、スクロールするように設定するといいでしょう。

❽ 文字の色を選択します。色は8色の中からしか選択できませんが、絵のパレットによって色が変わることはありません。

❾ ここを"できる"にしておくと、ゲーム中に文章が表示されているところをクリックして、文章を修正することができます。

❿ ここをクリックするとテキストエディター画面になり、このカードに設定されている文章を編集することができます。

⓫ ボタンを編集するときに使います。ここをクリックすると、編集するボタンが点滅して表示されます。

⓬ 新しいボタンを作りたいときに使用します。カーソルのある位置に小さなボタンの枠が出ますので、適当な大きさにしてください。

⓭ ここをクリックすると、カード編集画面で設定したさまざまな項目をディスクに保存し、カード編集を終了します。

⓮ カード編集画面で設定した項目をキャンセルするときに使用します。しかし、"お絵描き"などで作成したデータは元に戻りません。

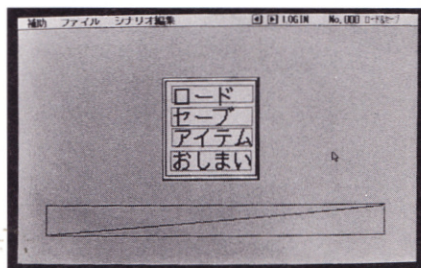
カードの編集画面については、上の表のとおりです。①のカードのコメントについてですが、入力せずにそのままにしておいても問題はありません。しかし、カードの枚数が増えてくると、どのカードがどういう内容か、わからなくなってきますので、こまめに入力するようにしてください。

⑩の文章編集と⑪のボタン編集ですが、カードの編集画面が出ていない通常の状態で、文章やボタンが表示されている枠の中をダブルクリック(すばやく2回左クリックすること)してみてください。⑩や⑪を選択したときと同じように、文章やボタンを編集することができますね? いちいち、メニューバーから、カード編集画面を開くのが面倒なときに使うといいでしょう。

次に、今まで触れていなかった0番のカードについて説明します。

0番のカードはシステムカードと呼ばれ、特殊なものです。ゲームをプレー中にマウスの右ボタンをクリックすると画面に表示されます。新規のゲームを作る場合に、システムが自動的に作成するようになっています。

システムカードには、ボタン4つが設定されていて、それぞれゲームの途中経過のロード、セーブ、所持アイテムの表示、ゲームの終了になっています。システムカードの絵や、絵の大きさ、ボタンの位置などは、通常のカードのように自由に変更できます。もちろん、表示されている文章も同様です。

この0番のシステムカード自体を削除することもできますが、ゲームを終了できなくなるので注意しましょう。また、ロードとセーブのボタンだけを削除すれば、途中経過を記録できないゲームになります。

⬆システムカードは、自分の好きなレイアウトやデザインに変更することができます。

そのほかの機能の使い方

ここで、今まで説明してなかった機能について紹介することにします。

メニューバーは、右の写真のように3つのグループに分かれています。最初の〝補助〟には、マウスの設定、テキスト編集、グラフィック編集、DOSコマンドの実行の機能が割り当てられていますが、2番目と3番目はカードの編集時に使うものとまったく同じエディターです。カード以外のデータを編集するときや、カードの文章をまとめて作るときなどに使えます。4番目のDOSコマンドの実行を選択すると、MS-DOSの状態になり、DOSのコマンドが使えるようになります。アドベンチャーツクールに戻るときは、キーボードから〝EXIT〟とタイプし、リターンキーを押してください。

次はファイルです。ゲームディスクの作成、ファイルの削除、終了の3つの機能が入っています。最初のゲームディスクの作成については、64ページに詳しく説明していますので参照してください。2番目のファイルの削除は、文字どおりファイルを削除するものですが、不用意にゲームのデータを削除するとゲームが動かなくなる可能性もあります。使うときは十分注意してください。3番目の終了は、もちろんアドベンチャーツクール98自体を終了させるものです。

最後のシナリオ編集ですが、これについてはほとんど説明済みですので、カードの選択と一番下にあるゲームの選択を紹介しておきます。

カードの選択を実行すると、カードの一覧が出ます。そのあと選択したいカードをクリックし、〝Ok〟の部分をクリックすると、画面がそのカードに変わるようになっています。メニューバーにある右と左の矢印を使っても、カードを変更することはできますが、カードの数がたくさんになると、こちらを使った方が便利です。そのほか、カードのコピーと削除の機能があります。コピーの方は、ボタンの位置、文章の大きさが同じカードを、たくさん作るときに使うといいでしょう。

ゲームの選択の場合は、ゲームの一覧が出て、ゲームの選択、ゲーム名の変更、ゲームの削除、ゲームの新規作成ができるようになっています。ただ、今作っているゲームを削除することができませんので注意してください。どうしても削除したいときは、いったんアドベンチャーツクールを終了し、もう一度立ち上げ直します。最初にゲーム選択の画面になりますので、そこで削除するようにしてください。

操作に慣れてくると、カードの文章やボタンの内容の編集をするとき、いちいちカード編集画面にするのが面倒になってくると思います。そんなときは、文章やボタンを直接ダブルクリックしてください。同じように編集することができます。

補助

ファイル

シナリオ編集

☗マウスカーソルの移動速度やダブルクリックの間隔を設定します。どちらも、〝速い〟、〝標準〟、〝遅い〟の3つの中から選ぶことになります。

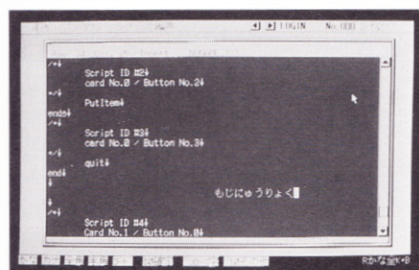
☗3つのモードがあり、〝絵〟はカードの絵の一覧、〝文書〟は文章の一覧を表示します。〝*．*〟をクリックすると、すべてのファイルの一覧を表示します。

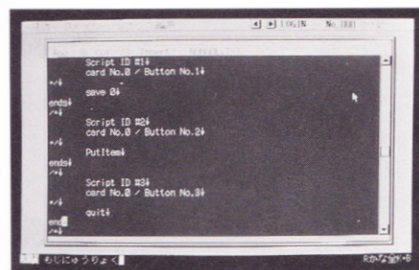
漢字入力の仕方

アドベンチャーツクール98には、最初から、VJE-Σ というFEP(漢字変換プログラム）が入っています。もちろん、ATOKやVJE-β などのFEPをお持ちの場合、それを使うこともできますが、MS-DOSコンフィギュレーション設定を変える必要があるので、DOSの知識がある程度必要になります。

VJE-Σ でのキー操作は、右の表に書いてあるとおりです。ただ、あまり長い文章では正しく変換できないことが多いので、なるべく短い文章で変換するようにしてください。

その下にはテキストエディターでのキー操作も掲載しておきました。参考にしてください。

CTRL ＋ XFER

☗このふたつのキーを同時に押すと、画面上のカーソルのある位置で、直接文字の入力と変換を行なうことができます。再度押すと、入力モードを終了します。

SHIFT ＋ XFER

☗このふたつのキーを同時に押すと、画面下のメニュー行と呼ばれるところで文字を入力し、変換できます。確定すると、カーソルの位置に文字が出力されます。

漢字入力モードでのキー操作

キー	操作
スペースキー	キーボードから入力した文字を漢字に変換します。さらに押すと次の候補に変換されます。
リターンキー	スペースキーなどで変換された文字を確定します。確定されると文字は白で表示されます。
F1	入力した文字を全角のひらがなで表示します。このあとリターンキーを押せばそのまま確定されます。
F2	入力した文字を全角のカタカナで表示します。このあとリターンキーを押せばそのまま確定されます。
F3	入力した文字を全角のローマ字で表示します。なお、CAPキーを押しておくと大文字になります。
F4	入力した文字を半角で表示します。ただし、漢字の場合はその読みがカタカナで表示されます。
F5	区点／JISコードをあらかじめ4桁の数字で入力し、このキーを押すと対応する文字に変換します。
CTRL＋F1	キーボードから入力した文字をひらがなで表示する、ひらがな入力モードにします。
CTRL＋F2	キーボードから入力した文字をカタカナで表示する、カタカナ入力モードにします。
CTRL＋F3	ローマ字で文字を入力したい場合、このキーを同時に押してローマ字入力モードにします。
CTRL＋F4	半角入力モードになります。このモードでは漢字に変換できないので注意してください。
CTRL＋F4	メニュー行に表示される記号をカーソルキーで選択し、リターンキーで確定します。
↑	前の変換候補群を表示します。
↓	次の変換候補群を表示します。
←	前の候補を表示します。
→	次の候補を表示します。

テキストエディターのキー操作

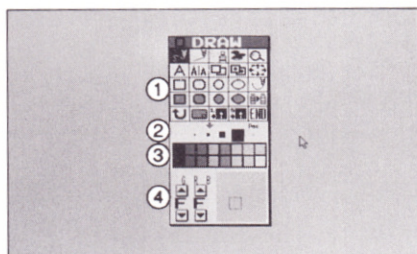
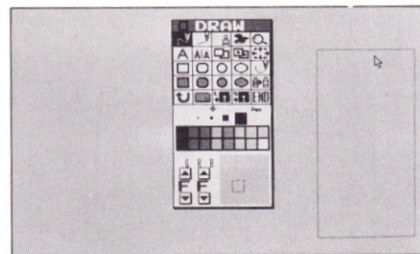
キー	操作
CTRL＋E	カーソルを1文字上に移動する
CTRL＋X	カーソルを1文字下に移動する
CTRL＋S	カーソルを1文字左に移動する
CTRL＋D	カーソルを1文字右に移動する
CTRL＋Y	カーソルのある行を削除する
CTRL＋H	カーソルの前にある1文字を削除する
CTRL＋R	カーソル位置を1ページ前に戻す
CTRL＋C	カーソル位置を1ページ後に移動する
CTRL＋W	画面を1行分下にスクロールさせる
CTRL＋Z	画面を1行分上にスクロールさせる
CTRL＋K	カーソル位置より右の文字を削除する
CTRL＋Q、S	カーソルを行の頭に持ってくる
CTRL＋K、B	範囲指定を開始する
CTRL＋K、K	範囲指定を終了する
CTRL＋K、Y	指定した範囲を削除する
CTRL＋K、C	範囲指定した文字をコピーする
CTRL＋K、X	編集中の文章をセーブする
CTRL＋K、Q	テキストエディターを終了する

アドベンチャーツクール98の使い方

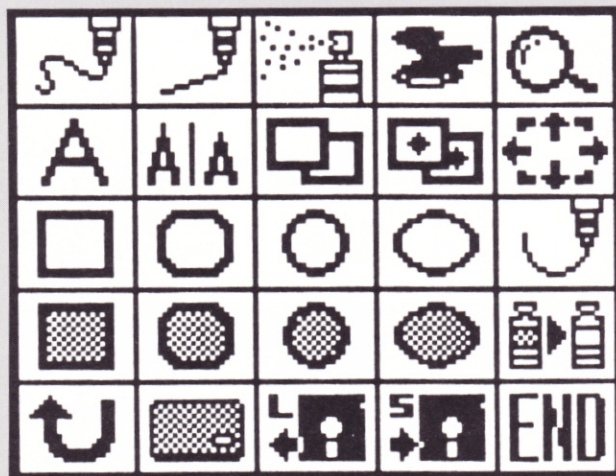
グラフィックツールの使い方

ツールを使いこなして絵を描く

グラフィックエディターを立ち上げると、最初に、〝画面を初期化しますか?〟と出ますので、何もない真っ白な状態で絵を描く場合は〝はい〟を、すでにある絵を修正する場合は〝いいえ〟を選択してください。

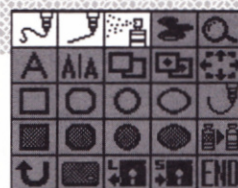
各機能は、アイコンと呼ばれる絵の上(右の写真①)でマウスを左クリックして呼び出します。するとアイコンが消え、絵が描ける状態になります。②はペンの大きさを設定するものです。ここでダブルクリックすると、自分でペン先をエディットできるようになっています。③では色を選択しますが、④にある複数の色を混ぜたものを使うこともできます。矢印の部分を左クリックして、好みの色を選んでください。

☗アドベンチャーツクール98でグラフィックエディターを立ち上げると、このような画面になります。

☗アイコンメニューを移動させる場合は、一番上のバーを左クリックしてそのままマウスを動かします。

アイコン一覧表

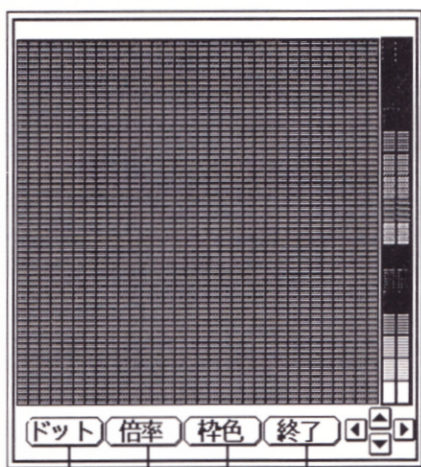
❶	❷	❸	❹	❺
❻	❼	❽	❾	❿
⓫	⓬	⓭	⓮	⓯
⓰	⓱	⓲	⓳	⓴
㉑	㉒	㉓	㉔	㉕

❶ 自由曲線……カーソルの動きに合わせて線を描く
❷ 直線……2点を指定してその間を直線で結ぶ
❸ スプレー……スプレー状に点を描く
❹ ペイント……カーソルのある位置を塗りつぶす
❺ ルーペ……拡大画面で絵を描く
❻ 文字……文字を画面に描く
❼ 文字の設定……文字の大きさなどを設定する
❽ コピー……指定範囲をほかの場所にコピーする
❾ コピーの設定……コピーするときの設定を行なう
❿ シフト……指定範囲内を上下左右に移動する
⓫ ボックス……四角を描く
⓬ ボックス2……角の丸い四角を描く
⓭ 円……円を描く
⓮ だ円……だ円を描く
⓯ ポリゴンペイント……複数の線で囲まれた範囲を塗りつぶす
⓰ ボックスフィル……四角を描き、中を塗りつぶす
⓱ ボックスフィル2……角の丸い四角を描き、中を塗りつぶす
⓲ 円フィル……円を描き、中を塗りつぶす
⓳ 楕円フィル……楕円を描き、中を塗りつぶす
⓴ 色変換……指定範囲内の色を変換する
㉑ アンドゥー……1手順前に画面を戻す
㉒ パレット……パレットを変える
㉓ ロード……画面をディスクから読み出す
㉔ セーブ……画面をディスクにセーブする
㉕ 終了……グラフィックエディターを終了する

自由曲線・直線・スプレー

まず、アイコンのメニューの下にある色チャートの中から色をひとつ選択します。続いてペン先を選択し、アイコンを左クリックします。

するとアイコンが消えますので、マウスの左をクリックしながら動かしてください。直線の場合は、始点と終点で、計2回クリックします。

ペイント

自由曲線のときと同じように色を指定し、ペイントのアイコンを選択してください。そのあと適当なところをクリックします。その点を中心に塗りつぶされますね。作業を途中で中断したい場合は、マウスの右ボタンをクリックします。もう一度、右クリックするとアイコンのメニューが出ます。

ルーペ

このアイコンをクリックすると、左のようなルーペウインドーが表示されます。また、これとは別に、点線で囲まれた枠も表示されます。この点線の枠が、現在拡大表示されている範囲です。点線枠をクリックすると、拡大表示する領域を変えることができます。

写真の右端にある色チャートは、1列目がマウスの左ボタン、2列目が右ボタンにそれぞれ対応しています。1列目が白で2列目が黒だったら、左クリックで白、右クリックで黒が描かれます。また、色チャートの下の矢印は、拡大表示領域をずらすのに使います。

左下の①は、描画する方法を変更するところ。〝ドット〞、〝ライン〞、〝ペイント〞の3つから選べます。②は拡大倍率を変えるところです。③は拡大画面に引かれている線の色を変えるところ。これをクリックする度に枠の色が変わりますので、見やすい色を選択してください。最後の④は、ルーペのモードを終了するところです。

文字

画面上に文字を描く場合、このアイコンを選択します。画面に四角い枠が出ますので、マウスで適当な位置まで移動させ、左クリックしてください。

そのあと、文字入力ウインドーが開かれますので、そこにキーボードから文字を入力してください。

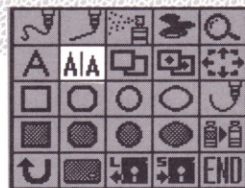
漢字を入力する場合は、CTRLキーを押しながらXFERキーを押します。アドベンチャーツクール98の最初の状態では、ローマ字でひらがなを入力し、スペースキーで変換するようになっています。また、確定はリターンキーです。詳細は、39ページを見てください。

文字を入力し終わったら、リターンキーを押してください。入力した文字が、実際に画面に表示されます。なお、漢字を入力した場合は、文字入力を終える前に、もう一度CTRLキーとXFERキーを同時に押して、通常のモードに戻しておいてください。

文字フォントの設定

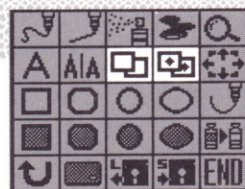
フォントの設定
サイズ　◀　標準　▶
方向　◎よこ　○たて
傾斜　○する　◎しない
移動単位　◎文字　○ドット
Ok　Cancel

画面に描く文字の大きさなどを設定するアイコンで、選択すると、右のような画面が表示されます。

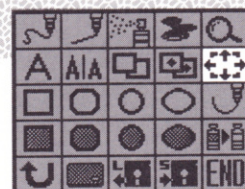
一番上の〝サイズ〟は文字の大きさを決めるもので、ふたつの矢印をクリックすると、次々と文字フォント大きさが変わるようになっています。

〝方向〟は文字を横書きにするか、縦書きにするかを選択するもの。〝傾斜〟を選択すると文字が斜めに表示されます。〝移動単位〟は文字を表示する位置を、1ドット単位、または文字単位に設定するものです。

コピー・コピー設定

画面をコピーする場合、まず最初にコピーする範囲を四角の枠で設定します。そのあと、その枠の中央をクリックし、ボタンを押したままコピーしたい場所まで移動させます。そして、その枠の中でダブルクリックすると、コピーが実行されます。

コピー方法を設定する場合は、右のような画面で機能を選択します。通常は〝そのまま〟を使用します。〝移動〟は、コピーする範囲を白でクリアーし、コピー先に絵を移動させるもので、〝複写〟の方はコピーする元絵をそのまま残しておき、指定されたコピー先に絵を複写するものです。

シフト

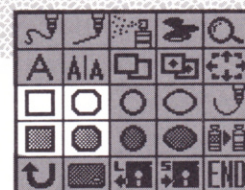
指定された範囲内を上下左右に移動(シフトと呼ぶ)させるものです。

まず最初に、上記のコピーと同じ要領で、範囲を四角い枠で指定します。そのあと、右方向にシフトさせる場合は、カーソルを枠の右端に移動させ、マウスの左ボタンをクリックします。絵がどんどん右に移動していきますので、好みの位置になるまでボタンを押し続けてください。右に移動し過ぎた場合は、カーソルを反対の左端に移動させ左クリックします。反対方向に絵が移動します。

最初のメニューに戻るときは、右クリックしてください。

ボックス・ボックスフィル

四角い枠(ボックス)や、中が塗りつぶされた四角(ボックスフィル)を描くアイコンです。

角の丸い四角が描かれているアイコンがありますが、こちらを選択すると角を丸くした枠が描かれることになります。カードのボタンの枠を描くときなどに使うといいでしょう。

なお、ボックスフィルの場合、現在選択されているペン先のパターンで、指定した範囲を塗りつぶすようになっています。塗り残しなどが出る場合は、ボックスフィルのアイコンをクリックする前に、一番小さいペン先を選択しておくようにしてください。

円・だ円

円、またはだ円を描きます。中が塗りつぶされた絵のアイコンのほうを選ぶと、円やだ円を描いたあと、その中を塗りつぶすようになっています。

円は、まず中心を指定し、そのあと半径を決めます。だ円の場合は、四角の枠を指定します。その大きさのだ円が描かれるわけです。

ポリゴンペイント

このアイコンを選択したあと、直線の描画のときと同じように点を指定していくと、次々と線が引かれていきます。この線で囲まれた部分を塗りつぶすのがポリゴンペイントです。不定形の範囲を塗りつぶすときに使用します。ペイントを実行するときは、コピーのときと同様、ダブルクリックです。

色変換

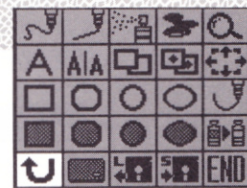
まず最初に、色を変換したい範囲を四角い枠で指定します。すると左のような画面が出ます。

上段の色チャートの中から、変換する元の色をクリックしてください。クリックされた色の部分に、点線の枠が表示されます。次は、下段の色チャートから、その色をどの色にするか選択します。設定が間違ってないかどうか確認したら、〝Ok〞の部分を選択してください。変換が実行されます。

いくつかの色をまとめて変換することはできません。必ず、ある1色を別の色に変換するようになっています。注意してください。

アンドゥー

現在描画している画面を、一手順前に戻すアイコンです。

たとえば、自由曲線のアイコンを選んで線を描いたあと、このアイコンを選択した場合、線を描く前の状態に戻ることになります。しかし、線を描いたあとに続けてペイントのアイコンを選択した場合、アンドゥーしても線を描く前の状態には戻りません。ペイントする前の状態に戻ることになります。

パレット

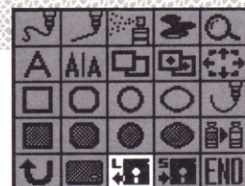
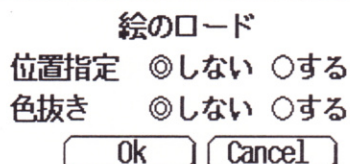
このグラフィックツールで使うことができる16色は、青(B)、赤(R)、緑(G)の成分が、それぞれ16段階で設定されています。

このアイコンを選択するとウインドーが開かれ、そこに青、赤、緑それぞれに上下方向の矢印が表示されます。それをクリックして、色の成分を決定していってください。設定を確認したら〝Ok〞の部分をクリックします。

絵のロード

ディスクからグラフィックデータを読み出すときに使うアイコンです。カードの絵は、ファイルの形でディスク上に保存されます。ファイルネームは、〝カード番号．PIT〟になっています。たとえばカード番号０番のシステムカードなら〝0．PIT〟です。これをロードすると画面上にシステムカードの絵が表示されるはずです。

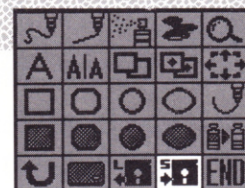
絵のロード
位置指定　◎しない　○する
色抜き　　◎しない　○する
Ok　Cancel

ロードする際、左図のような、ふたつの条件を指定することができます。ひとつはデータを読み込む位置で、これを〝する〟にしておくと、画面に枠が表示されますので、適当な位置に移動させ、ダブルクリックしてください。

もうひとつは色抜きの指定です。色のチャートが表示されますので、抜く色(つまりその色の部分だけ透明になって表示されるわけです)を指定してください。2枚の絵を重ねるときなどに有効でしょう。

絵のセーブ

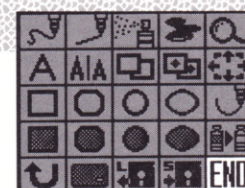
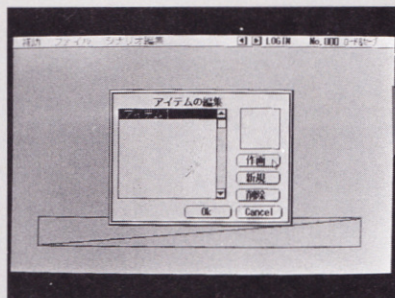
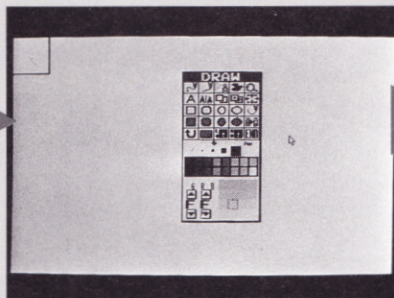
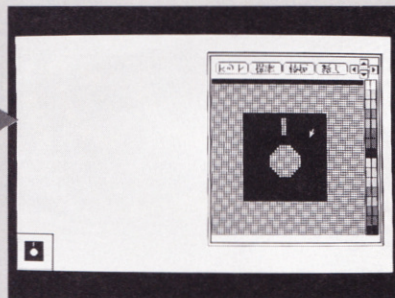
カードの絵を描いたあとは、このアイコンを選んで絵をディスクに保存する必要があります。

セーブアイコンを選択すると、下のようなウインドーが画面に表示されます。〝サイズを変えてセーブ〟と、〝そのままセーブ〟のふたつの項目がありますが、すでにある絵を修正しただけで、絵のサイズを変える必要がない場合は、右のほうの〝そのままセーブ〟を選択します。システムカードなどで、大きさは変えてないが色やワクの感じは変えた、というときに使います。

いっぽう、新しく作ったカードの絵をセーブする場合、絵の大きさは画面いっぱいになっています。カードには、絵のほかに、文章も表示する必要があります。従って、絵を表示する領域は画面全体よりも小さい、というのが通常です。この〝サイズを変えてセーブ〟を使えば、絵の大きさを小さくすることができるわけです。

〝サイズを変えてセーブ〟を選択すると、画面に枠が表示されます。新しく作ったカードなどの場合、枠は画面の端の方にあるので、多少見にくいかもしれません。大きさの変え方は、カードのボタンの枠と同じです。カーソルを枠の線に合わせ、カーソルが矢印に変わったら、マウスの左ボタンを押したまま動かします。枠の大きさが決まったら、ダブルクリックしてください。すでに同名のファイルがある場合、〝オーバーライト(重ね書き)します〟と画面に表示されるので〝Ok〟を選択してください。

グラフィックエディターの終了

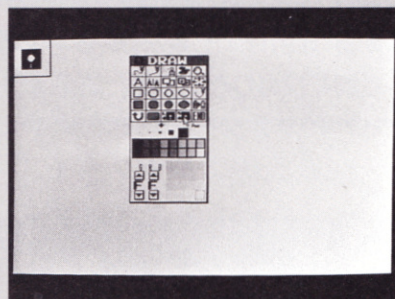
グラフィックエディターを終了します。上記のセーブアイコンを使用し、データをディスクに書き込んでおかないと、作った絵が消えてしまうので注意してください。

また、絵を変更している場合で、そのデータをディスクにセーブしてないとき、グラフィックツールをそのまま終了させようとすると、画面に〝セーブせずに終了してよろしいですか？〟という確認のメッセージが出ます。終了してもよい場合は、〝Ok〟の部分をクリックしてください。終了すると困る場合は、右クリックまたは〝Cancel〟の部分をクリックしてください。

☗まず、絵を描きたいアイテムを選択し、そのあと、"作画"の部分をマウスでクリックします。

☗アイテムの絵を描く領域が、枠で囲まれて表示され、自動的にグラフィックツールが立ち上がります。

☗グラフィックツールの機能は、すべて使えますので、枠の中に収まるように絵を描いてください。

アイテムの絵の描き方

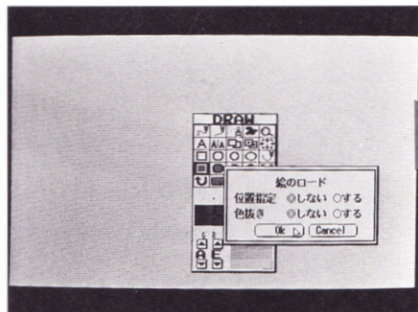
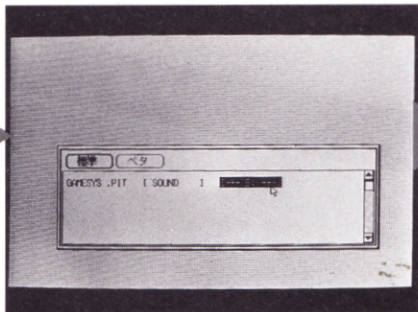
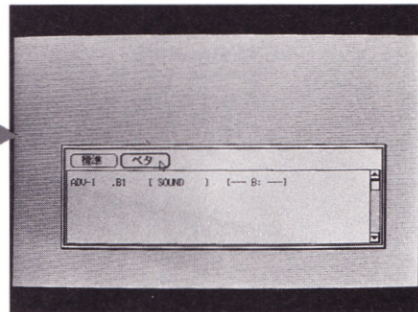
アイテムの絵を作る場合は、まず、メニューバーの中から"アイテム編集"を選びます。アイテムの一覧が表示されますので、絵を描くアイテムを選んでください。そのアイテムが白黒反転して表示されましたね?

続いて"作画"と書かれている部分をクリックします。すると、グラフィックツールの画面になり、アイテムの絵が枠で囲まれて表示されます。この中に絵を描いてください。

アイテムの絵の大きさを変更することはできませんので、この枠の中に入るようにアイテムの絵を描いてください。描き終わった後にセーブするのを忘れないようにしましょう。

☗完成したら絵を保存します。セーブが終了したら、グラフィックエディターを終了させます。

補足:ほかのグラフィックツールを使用する場合

アドベンチャーツクール98のグラフィックツールは、"ベタファイル"という方式のグラフィックデータを読み込むことができます。この方式に対応しているグラフィックツールならば、アドベンチャーツクール98とグラフィックデータのやり取りをすることができるわけです。たとえば『Z's STAFF KID98』などは、このベタファイル方式に対応しているグラフィックツールのひとつです。作業の手順については、下の写真を参考にしてください。

イメージスキャナー対応のグラフィックツールをお持ちの場合、紙に描かれている絵をそのまま取り込んで使うことができます。イラスト集などの絵を使うことだってできるわけです。マウスで絵を描くよりも、ずっと手軽に絵を作ることができるので、アドベンチャーツクール98でゲームを作る際の効率が向上するはずです。

☗ロードのアイコンを選び、ロード方法を選択してください(通常はそのまま"Ok"を選択します)。

☗画面にファイルリストが表示されますので、"ベタ"と書かれている部分をクリックしてください。

☗"ベタファイル"という方式でセーブされているものが表示されます。ロードするものを選んでください。

サンプルゲームができるまで

サンプルゲーム1 『ナムずきんちゃん』の作り方

ゲームネーム　NAM　　作：葉山鈴木（ログイン）

最初から"超大作ゲーム"を作ろうとせず、ちょっとした紙芝居を作るような気持ちで取りかかりましょう。あまり凝ったつくりにしなくても、自分で作った作品なら、結構楽しめるものになるはずです。まずは1枚の絵から！

絵を描きながらゲームの構想を練る

『ナムずきんちゃん』は、ログイン編集部の人間を登場させるということと、ログインの人気キャラクター、くしだナム子を主人公にする、ということが決まっていたので、まず、くしだナム子の絵を描きながら、大まかなストーリーを考えました。そこで、紙芝居っぽく童話からネタを持ってくることにし、"ナムずきん"のタイトル絵を描いたのです。その結果、舞台は森であるとか、おバアさんが出てくるとかが決まってきて、それにログインの人間を絡めながら、ストーリーをでっち上げたわけです。

さらに、ストーリーやゲーム中の仕掛けを考えながら、どんどん絵を描いていきました。絵をすべて描いてから、ゲームの作成に入ったのです。といっても、ストーリーを決めた段階で、どんなメッセージを出すか、どこにボタンが要るか、だいたい決めておいたので、あとは実際に、カードに設定するだけです。絵をロードして、メッセージを書き、ボタンを置きます。ボタンのリンクは、最後にまとめてやりました。ナムずきんの場合、絵を描くのをメインにした作り方をしたわけです。

マウスで直接描きました

☗マウスじゃ、絵が描きにくいという人は結構いるみたいですが、作者の葉山鈴木は平気で描いていました。ようするに"慣れ"の問題みたいですよ。

色数の制限をよく考える

☗使える色は16色のみなので、色を絞らなければなりません。肌色や茶色、濃い緑などはタイルパターンでは表現しにくいので、専用に1色用意しましょう。

まず 絵を描く！
KICK ME!
ストーリーも同時に考える
疲れたら寝る
ぐー

☗葉山鈴木の『ナムずきんちゃん』制作過程。絵を描きながら、あまり先を気にせずにストーリーを考えるのと、"肩の力を抜いて"取り組むのがポイント。

ボタンをふたつセットし、アイテムを取らせる

アドベンチャーツクールはボタンがないと始まらない

⬆これが『ナムずきんちゃん』のタイトルに使う絵です。カゴのところにボタンがひとつ。もうひとつは画面いっぱいにひろげてあるので、ちょっと、わかりにくいかもしれません。どこでクリックしても反応させるためです。

ナム ずきん ちゃん

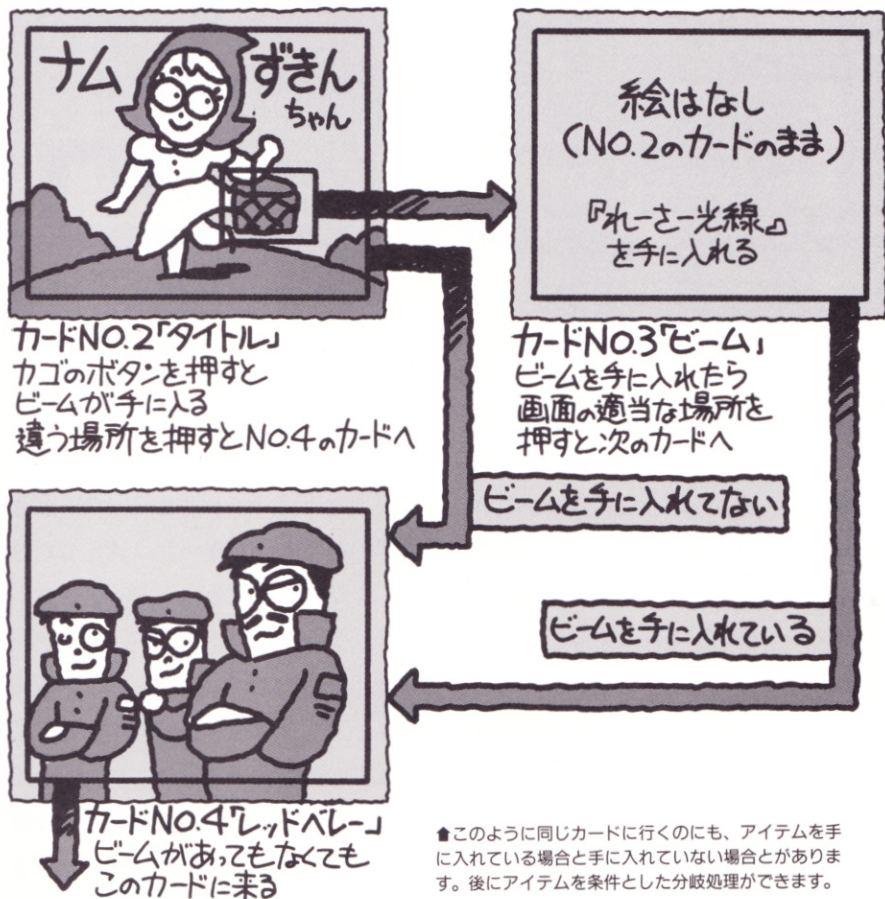
絵はなし
（NO.2のカードのまま）
『れーさー光線』
を手に入れる

カードNO.2「タイトル」
カゴのボタンを押すと
ビームが手に入る
違う場所を押すとNO.4のカードへ

カードNO.3「ビーム」
ビームを手に入れたら
画面の適当な場所を
押すと次のカードへ

ビームを手に入れてない

ビームを手に入れている

カードNO.4「レッドベレー」
ビームがあってもなくても
このカードに来る

⬆このように同じカードに行くのにも、アイテムを手に入れている場合と手に入れていない場合とがあります。後にアイテムを条件とした分岐処理ができます。

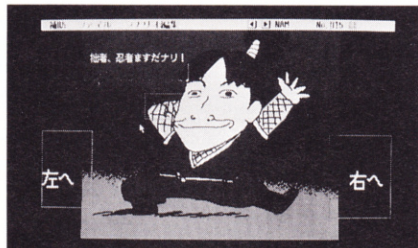
タイトル絵の仕掛けは、カゴをクリックすると〝れーさー光線〞というアイテムが手に入る、というものです。カゴにボタンの設定が必要ですね。それから、次のシーンへ行くための仕掛けが必要です。これは、画面いっぱいの大きさのボタンを作って設定します。

アイテムを出すには、そのためのカードが必要です。カゴのボタンを押すとそのカードに行くようにすれば、アイテムをプレーヤーに渡せるわけです。

また、アイテムを出したあとで、元の絵に戻すには、アイテムのカードの絵を、タイトルのカードの絵と同じにすればいいのです。絵を一緒にするには、アイテムのカードを〝絵を消去しない〞、〝絵を表示しない〞に設定して、タイトル絵のまま変化させないようにすればいいのです。ただし、カゴのボタンはもう要らないので設定しません。次のシーンへ行くボタンだけを設定すればいいわけです。

ここで、ひとつ注意が必要なのは、タイトルカードのカゴのボタンと、次のカードへ行くボタンが重なっていることです。そのため、カゴをクリックすることは、両方のボタンを押すことになりますね。こんな場合は、ボタンの番号に注意して下さい。コンピューターは番号順にボタンを調べるので、最初に0番のボタンに反応します。ということは、カゴのボタンのほうを0番にしないと、カゴをクリックしたとき、アイテムのカードには行かないわけです。気をつけてください。

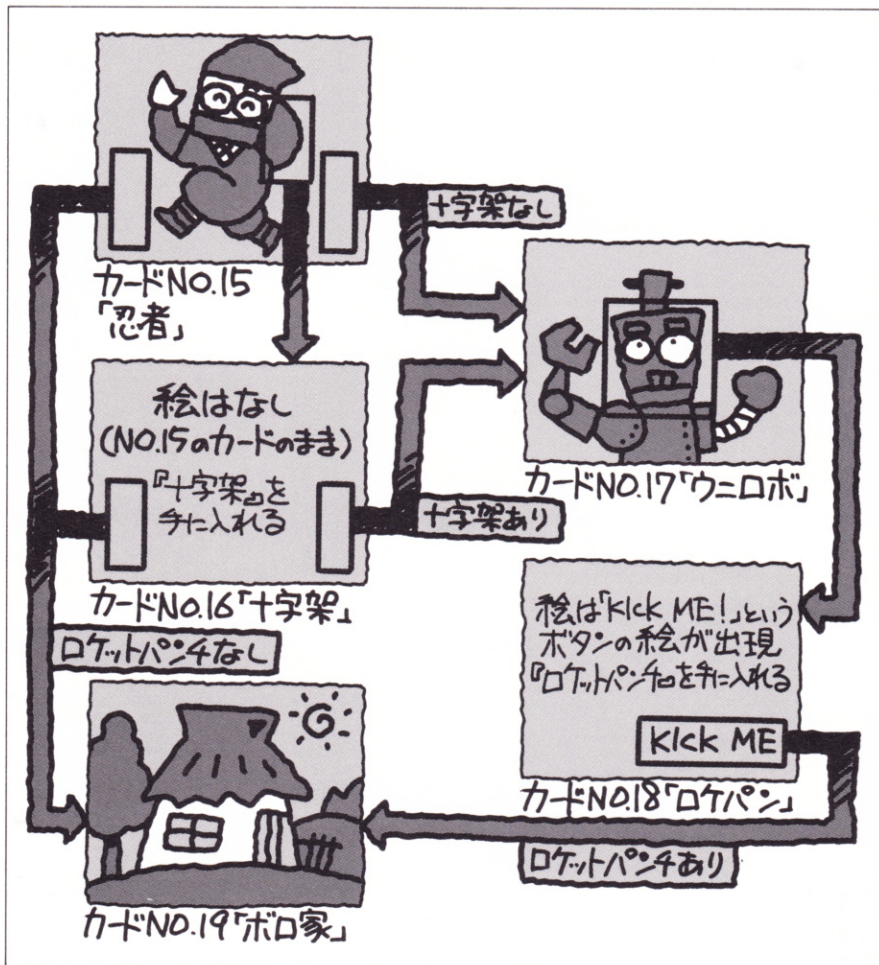
ここがストーリーのわかれ道

右へ行くか左へ行くか？

⬆絵をよく見ると道が左右に分かれています。右へ行くか左へ行くか、それともほかに秘密が隠されているのか？　忍者の右手が何かあやしいですね。

今度は、前ページのやり方の、応用編になります。

忍者が現われるシーンでプレーヤーは、十字架を手に入れることと、忍者の左右のどちらかに行くことができます。アイテムである十字架を出す方法は、前ページのタイトル絵の場合と同様にすればいいですね。

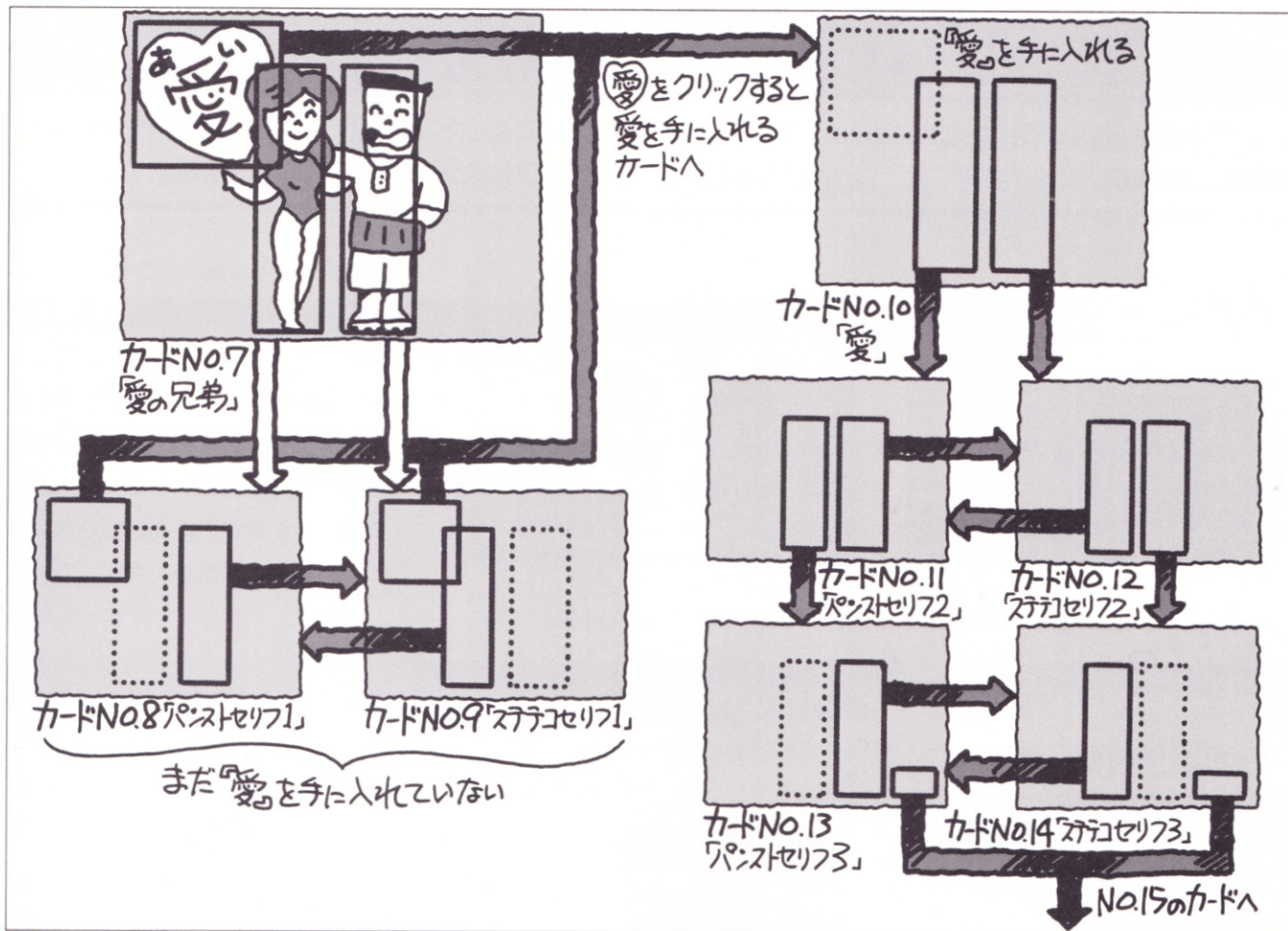
そして、左右どちらかに行く場合は〝ストーリーの分岐〟ということになります。ここでは、忍者の右へ行くとウニロボが登場し、左へ行くとボロ屋へ行くことになっています。ストーリーの分岐というからには、このシーン以降、〝右用のストーリー〟と〝左用のストーリー〟を用意して、さらのその先でもストーリーが分岐し……というようになっているのが理想的なのですが、作るのはたいへんです。このゲームでは、右のコースを選んでも、結局、左のコースと合流してしまいます。　それから、分岐は別に右、左にこだわる必要はありません。設定したボタンの数だけ分岐してもかまわないわけです。作るのはたいへんですけどね。

一見複雑そうだが、前のページと考え方はほぼ同じ。

⬆忍者のカードでは、ボタンは、右のボタンと左のボタンのように次のシーンへ行くものと、アイテムを取ったあと、また元の絵に戻ってくるものの2種類があります。それらをどうやって実現するかは、図をよーく見て下さい。

さて、右側のボタンを選んでウニロボのカードへ行ったとします。ここで設定されているボタンはひとつだけ。つまり、すぐ次のカードへ行ってロケットパンチを手に入れるしかないわけです。忍者のときのように十字架を取ったり取らなかったりというわけにはいきません。

そして、次のカードでは画面右下に〝KICK ME！〟というマークが現われます。これは、ちょうどマークの大きさだけ絵を描いてカードに設定したもで、ほかの絵とは独立しています。つまり、ウニロボの次のカードで〝絵を消去しない〟にして、このマークを表示させると、ちょうど絵の上に重なって表示されるわけです。これは画面の一部を描き替えるやり方で、怒った口の上に笑った口を表示させたりできます。覚えておいて損はないでしょう。

さらに入り組んだものも、このとーり

複雑そうなシーンも、基本的な考え方は一緒。図に表わして整理しましょう。

さて、上の図を見て「なんだ、こりゃ?」と思った人もいるかもしれませんが、ここまでの解説を読んできたのならスグに理解できるでしょう。

このシーンでは、パンストくんとステテコくんが登場します。彼らは〝愛を持っていれば〟先へ進ませてくれるので、背後にこれみよがしに置いてある〝愛〟をクリックして手に入れます。

このシーンを複雑にしているのは、3つのボタンがどれもシーンの分岐に使われていないことです。プレイヤーがどれを最初に選択しても、不自然な反応をしないようにしなければなりません。たとえばパンストくんを最初に選択した場合、パンストくんのセリフを表示するカードへ行き、再びパンストくんに反応することはないようにします。ステテコくんの場合も同じです。ただ、まだ〝愛〟を選ぶ可能性が残っていることに注意してください。

上の図は、愛を手に入れているかどうかで大きく2つに分けることができます。愛を手に入れてたら、もう〝愛〟のボタンは必要ないのでなくします。この、アイテムを手に入れるときのやり方は、タイトル絵のときと一緒ですね。このシーンでは、最初の3枚のカードが〝愛〟を持っているかいないかでほぼ共通ですから、ひとまとめに考えるとわかりやすでしょう。〝愛〟を手に入れたほうでは、次のシーンへ行くカードを加えただけです。

『愛の19番ホール』の作り方

ゲームネーム　19BAN

作：田川ラメ夫（ログイン）

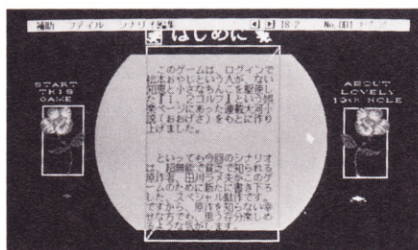
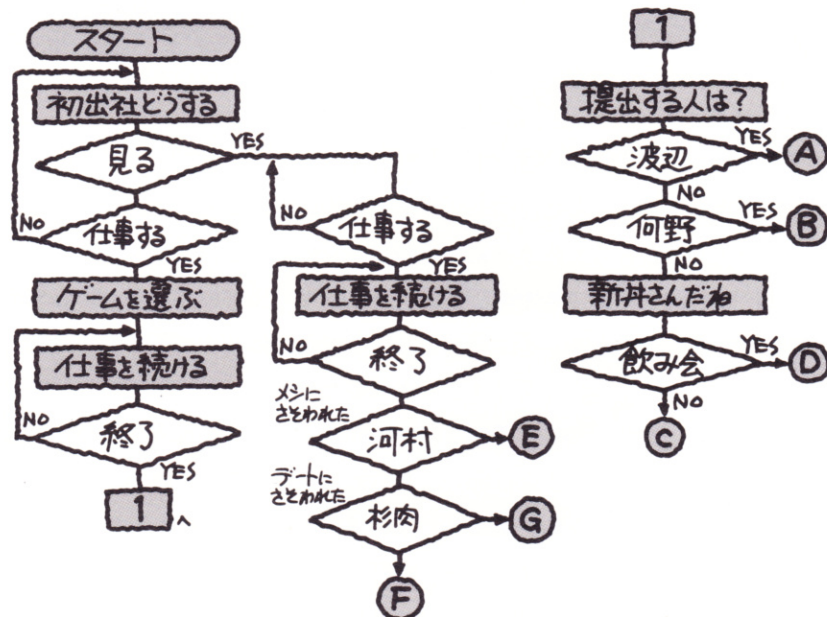
ログイン連載大河小説『愛の19番ホール』が、テキストアドベンチャーになった。辻材の、複雑かつ不謹慎な人間関係を描いたこの駄作にして問題作は、いかに作られたか？　テキストアドベンチャーをめざす人は必読ですよ。

フローチャートを作る

「よーっし、作るぞ！」と腕まくりをする前に、これから作るゲームの流れ図を書くことをすすめます。いきあたりばったりでゲームを作ると、収拾がつかなくなったり、作者のひとりよがりになってしまいがちだからです。大まかで結構ですから、シナリオを簡単なフローチャートにしてみましょう。まずは、シナリオの進行のみを書いていき、そうしてできあがったものを元に、必要なコマンドやアイテム、イベントといった具体的な展開を推敲しながら書き加えていけば、しっかりしたシナリオになります。最初から、緻密な設定やら、なにやらを書き込もうとすると、フローチャートを作るだけで満足したり疲れたり、大事な右手が今日は使えないからいろいろ不都合が……、といった事態になりかねません。注意しましょう。

フローチャートの書き方ですが、決まりはありません。下の図はこのゲームを作るにあたって書いたものですが、要は作者(自分ですね)が理解できるものであれば、どんな形式でも構わないということです。アドベンチャーゲームを作るのが目的であって、きれいでナイスなフローチャートを書くことが目的ではないのですから。

いざゲームを作るときはそのフローチャートにそって順序よく作っていけばいいので、途中でシナリオの展開に悩むこともありません。フローチャートを作ることによってゲーム作成の効率がよくなり、しかも洗練されたシナリオを作り出すことができるわけです。

全体の流れを決めよ

☗はやる気持ちを押さえて、まずフローチャートを作ろう。最初よければすべてよし、ということだね。

☗このゲームのフローチャート。これは完成する途中のもので、実際はこれよりも少しだけ複雑になっている。別にフローチャート用のテンプレートを買って、ていねいに作る必要は全然ない。作者が理解できればいいのだから。

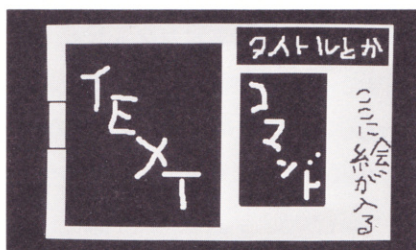
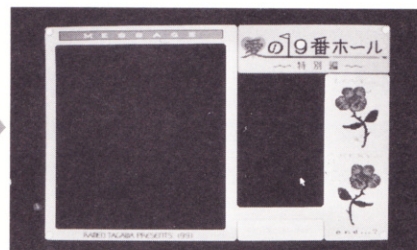
画面レイアウトを考える

さて、満足のいくシナリオができあがったら、次はだいたいの画面レイアウトを考えます。このゲームはテキストアドベンチャーですので、大きなポイントがふたつあります。ひとつは、できるだけテキストを読みやすくすること。もうひとつは、コマンド選択用のボタンをどこに設置するかです。

読みやすさとは、どこにどれくらいの文章量を表示するか、です。人間は横組のテキストの場合、1行の文字数が多いほど目が疲れやすいそうです。ですから、1行分の文字数を極力減らし、そのぶん行数を増やすことを頭に入れてレイアウトを考えます。

コマンドボタンは、あまりマウスを動かさないようにコンパクトにまとめたほうがいいです。ただし、コンパクトすぎると逆に選択しづらくなりますので、適度な大きさを心がけましょう。

レイアウトを考えるときは、ツクール上で実際にラフスケッチを描きながら考えるのがベストでしょう。グラフィックツールでテキストとコマンドボタンの位置を検討し、適当なテキストを書いてみたりボタンを仮設定することによって、同時にツクールの特徴を知ることもできますね。こうして検討を重ね、「これだー！」と思うレイアウトを作り出してみてください。

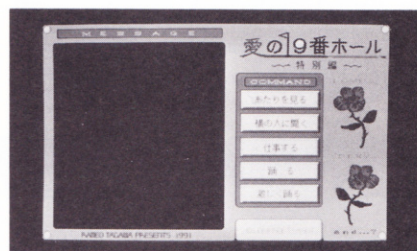
テキストとコマンドの位置を決めることが先決である

☗テキストの位置や大きさは、1画面に表示する文章量を考えながら決定するといい。読みやすくするのだ。

☗こうしてテキストとコマンドボタンの位置と大きさを決めたら、いよいよ基本画面を描くことになる。

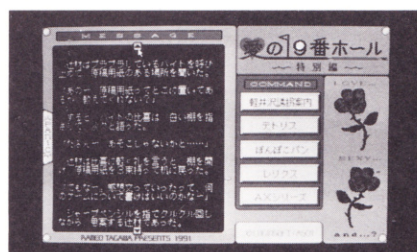
基本画面を描く

だいたいのレイアウトが決まったところで、ゲームの基本画面を描きましょう。基本画面とは、テキストとコマンドボタン以外の部分、つまり、ゲームがスタートしてから終わるまでの間、一度も変化しないところです。テレビにたとえるとテキストはブラウン管、コマンドボタンはチャンネルリモコンにあたり、基本画面はテレビ本体ということになります。われながらグーな例だと自負していますが、どうです？

読者の中には、「そんなのはゲーム自体と関係ないものだから、一番最後にしてもいいじゃーん！」と思う人もいらっしゃると思います。でも、「ブーッ！」はずれです。基本画面は実際にゲームを作る前に描きましょう。理由は簡単。テキストとコマンドボタンの位置を、この時点で明確にしなければならないからです。特に複雑なボタン配置をしたり、テキスト表示部分のまわりに凝った装飾を施したい場合は絶対ですね。覚えておきましょう。

基本画面は、ゲーム中、ずーっと表示されているわけですから、デザインや配色に気をつけましょう。ゲームの〝顔〟ともいえる基本画面がナイスなものですと、プレーヤーもやる気が出るってものですね。書き忘れていましたが、このとき一緒にコマンドボタン部分も描きましょう。画面全体のバランスが把握できますし、ボタンの中身を変えるだけでコマンドの違うボタンを簡単に作ることができるからです。

試行錯誤しながら描く！

☗見やすく、しかもインパクトのある画面にするよう心がけよう。このゲームも最初はこんな画面だった。

そしてついに完成だ!!

☗何度も検討しながら修正を加えていくうちに、この画面に落ち着いた。色使いも大事な要素なのだ。

テキストを書いてボタンを設定しまくる

これからの作業が最も面倒ですが、クヨクヨしないで、がんばりましょう。

このゲームの場合、1枚のカードで行なう作業の順番は次のとおりです。

①基本画面をロードし、テキストの位置や大きさを設定する。

②テキストを書く。またはあらかじめ書いておいたテキストをロードする。

③フローチャートの選択肢にそってコマンドボタンを描く(変更する)。

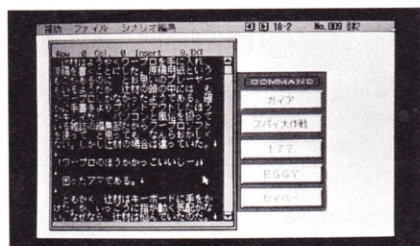
④新規ボタン設定で、それぞれのコマンドボタンを設定する。

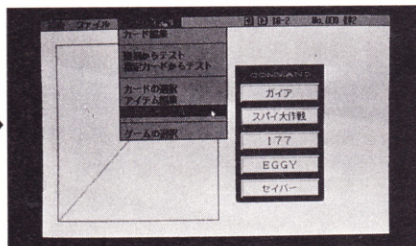
⑤カード編集で文字の色や画面の表示法、カードの名称などを設定する。

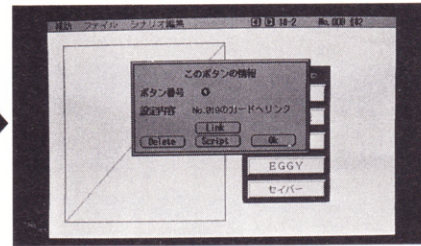
⑥ボタン部分だけをセーブする。

結局は、以上のプロセスを繰り返すことになります。では、それぞれの作業に関する注意事項を解説していきましょう。①は特に問題ないでしょう。②で注意するのは、プレーヤーが読みやすいように、しかも伝えたいことは全部伝えるようにすることです。句読点やカッコの位置などには気を配りたいですね。③ですが、基本画面と一緒に描いたボタンの中身だけを変更すると、楽に作業ができます。④を終了した時点で一度テストプレーをし、設定したボタンをクリックしたら考えていたような処理をするかどうか、確認してみる必要がありますよ。そして⑤で、そのカードを完成させるのです。

⑥なんですが、このゲームではメモリ容量と表示スピードの高速化の関係上、グラフィックはボタン部分だけをセーブしています。ゲームスタート時に表示させた基本画面を消さず、ボタン部分だけを表示し直しているからです。そういうことで、どこのカードも〝画面消去なし〟を設定しています。

まずはテキストからだ！

☗画面上で綴られる愛と肉欲の日々を赤裸々に書きまくる。でもちゃんとフローチャートを見て書くんだぞ。

そしてボタンを描いて

☗テキストに合ったボタンを描く。一度描いておけば、コマンドの中身だけを変更して別のカードで使えるね。

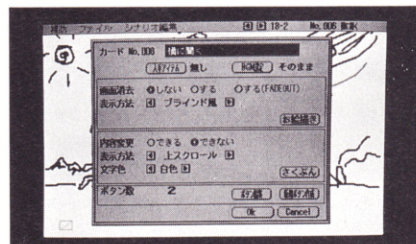
ボタン設定をするわけ

☗そのコマンドに対応した設定を行なう。ここでもフローチャートを参照することを忘れてはならないのだ。

できあがったら細かい設定を再検討する

ここまでくるのに、かなりの苦労を強いられたと思います。でも今度こそ、あともう少しです。フンドシをしめ直して(女性だと腰巻きですか？)、最後の締めくくりをしなくてはいけません。今までの道のりを思い出すと涙が出るかもしれませんが、その涙は完成したときまでとっておきましょう。

フローチャートどおりにゲームができたら、ゲーム業界でいうところの〝バグチェック〟をします。テキストの誤字や脱字を調べたり、カード編集の各設定が正しくなされているかなど、細部にわたって確認するのです。チェックの方法はテストプレーが最良とされています。何度もプレーして、間違っているところや変更したい部分を発見したら直しましょう。兄弟や友だちに遊んでもらって気になる点を指摘してもらうと、いっそう効果的ですね。

テストプレーしてくれた人の意見はゲーム作家にとって、貴重な財産です。できるだけたくさんの人にテストプレーをしてもらうようにしましょう。

テストプレーを繰り返せ

☗とにかく何度もテストプレーだ。遊んだ回数、遊んだ人数が多ければ多いほど、バグも少なくなる。

スクリプトでパニック画面に挑戦！

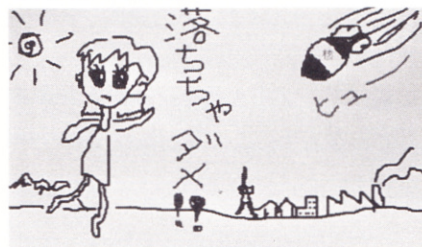
このゲームにはパニックキーというわりとムダな機能が搭載されています。このキーを押すと、先ほどまでプレーしていたゲーム画面が一瞬にして別の画面になります。たとえ、誰にも見せられないような恥ずかしいゲームをプレーしているときに、不意の来客が来ても、この機能を使えばアブラ汗をかきながら弁解しなくてもいいのです。このゲームのパニック用の画面は、ゲーム自体よりも恥ずかしいものを入れていますが、なかなか興味深い機能であることは理解できるかと思います。

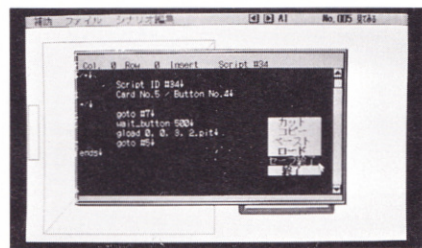
それではここで、パニックキーの作り方を解説しましょう。まずは画面にパニックキーを描きます。このゲームではテキストの左、中央部に描きます。次にパニック専用のカードを作りましょう。そうしたら今度は、先ほど描いたパニックキーの部分に合わせてボタンを作ります。ボタンには、下のようなスクリプトで（スクリプトに関する詳細は、58ページを見てください）クリックしたときの処理を設定しましょう。このスクリプトは、まずパニック専用カードに飛び、設定された時間が経過するかマウスがクリックされたら基本画面をロードし、元のカードに戻るという命令をしています。そうです。このようにcard命令をふたつ使うと、最初のcard命令以降にあるスクリプト命令は、最初に指定したカード上で処理されることになるのです。ちょうどBASICでいうところのGOSUB～RETURN命令に似ています。実はこういう使い方もある、ということを覚えておくと、いざというときに役立ちますよ。

とはいえ、最大の問題はパニック画面に何を描くかですが、それは、ひとえに作者のセンス次第ということになりますね。

パニックキーを作ろう

☗こうやって専用のキーを描こう。どこの場面でも使えるように、全部のカードに作らなければならないぞ。

お次は専用カードだ

☗どんな画面にするかはキミの自由。しかし、このゲームのパニック画面は参考にしないでほしい。

そしてスクリプト設定!!

☗スクリプトを使えばかなり細かい設定までできるので、ぜひマスターしたい。それほど難しくないしね。

このマークは、"ここから先は注釈文なんですよ"、という意味を持っている。したがってこのマーク以降の英数字は、命令として実行されないようになっている。

この行と次の行は、いわゆるメモのようなものだ。ちなみにこの行にはスクリプト番号が書かれているけど、これは、ただの整理番号なので、気にすることはない。

上の行と同様の注釈文。このスクリプトはどこのカードのどのボタンの命令か、ひと目でわかるようになっている。この2行は、ソフトが自動的に記入するのだ。

これは最初に出てきたマークの逆、つまり注釈文の終了を表しているのだ。始めがあれば終わりがある。最初のマークとこのマークは、ペアで覚えておくように。

```
/*
      Script ID #32
      Card No.6 / Button No.0
*/
      card #7  /* パニックモードへ  */
      wait_button 900  /* クリック待ち */
      gload 0, 0, 3, 2.pit /* background表示 */
      card #6 /* 戻る */
ends
```

ボタンが押されたら、まずはパニック用のグラフィックが用意されている7番のカードに飛ぶ。こうすれば、コレ以降の命令は7番のカード上で処理されるのだ。

スクリプトの最後は、絶対にこの命令で終わらせなければならない。見てもらえばわかるだろうけど、スクリプトの終了を意味している。書きもらしのないように。

基本画面を描いたら、元の6番カードに戻る。するとコマンドボタンとテキストを表示し、パニックボタンを押す前と一緒の画面になるのだ。わかったかな？

6番のカードにはコマンドボタンのグラフィックしか描かれていないので、2番のカードの基本画面のグラフィックだけを、ブラインド風に表示させているのだ。

パニックモードでは、マウスのボタンがクリックされるか、または900秒経過すると元の画面に戻るようにする予定。だからこのような命令になるわけなのだ。

☗これが、パニックボタンを実現するスクリプトです。このうち、上から4行分は、ソフトが自動的に書き込む注釈なので、実際は下の5行分だけで、パニック画面を設定しているのです。意外と簡単だってことがわかるでしょう。

『女帝の肖像』の作り方

ゲームネーム　EMPRESS　　作：ビューティ石原（ログイン）

スクリプトを使えば、プレーヤーのカユイところに手の届くような、細かい演出をすることができます。普通にゲームを作るだけなら、あんまり必要ないスクリプトだけど、演出にこだわる人は、ぜひマスターしてください。

ラクに遊べて楽しめるアドベンチャーを作ろう

この作品『女帝の肖像』の作者は、はっきりいって、ズボラな人間です。

基本的に、アドベンチャーゲーム大好き人間なのですが、最近のアドベンチャーで主流の、あちこちのシーンを往復して、かたっぱしからコマンドを選択しまくったあげく、ちょっとだけ話が展開する、というタイプが面倒でならない。そんな苦労をしてまで遊びたくないや、世の中には小説とか映画のように、ラクに楽しませてくれるモノが存在してるんだ、と内心考えている人間です。

そんな人間が作ったこの作品は、とにかく〝ラクに楽しく〟遊べることを目的として制作しました。〝ラクに楽しく〟とは、つまり娯楽作品の王道ですから、奇をてらわず、内容をオーソドックスな遺跡探検にしたのです。

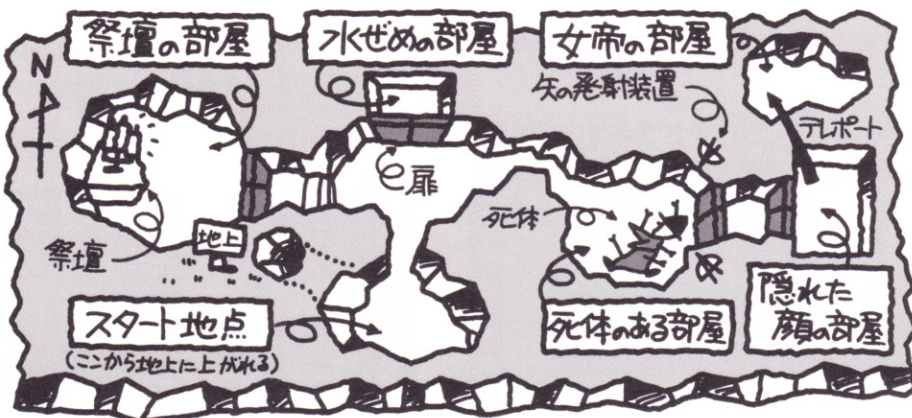
さて、〝ラクに〟するため、次のようなことを考えます。コマンドを何度も選択するのはメンドー。そこで、1回ボタンをクリックするだけで、ズラズラと文章が出て、どんどん話が進むようにします。

また、途中でゲームオーバーになってしまうのもおもしろくないので、主人公をプロの宝探しと言う設定にして、ピンチになると勝手に脱出してもらうことにしました。

今度は〝楽しく〟についてですが、とりあえず、プレーヤーに、気楽な頭の体操をさせるような程度の謎解きを、いくつか散りばめておくことにします。ついでに、お遊びでファンタジー風、歴史小説の味も付け加えて、できあがりとしましょう。

以上で、作品の方針が決まりました。さっそく制作に入ることにします。下のようなマップを描いて、全体のイメージをつかんだら、あとはグラフィックを描いて、文章を書き、ボタンを設定していきます。このあたりは、前の2作品とまったく同じです。

画面レイアウトの決定！

⬆操作は基本的に、画面上半分のグラフィックをクリック、という形です。ただし、遺跡内の移動に関してだけ、例外的に右下の移動ボタンを使うことにします。

⬆最初に、ゲーム全体のイメージをつかむため、マップを作ってみました。容量の都合でそんなに広くないけど、いろいろシカケを用意すれば、それなりに楽しくなるのではないか。作者は、そんなテキトーなことを考えてます。

細かい演出にはスクリプトを使う

さて、この作品では、細かい演出をするために、スクリプト(58ページ参照)を積極的に使用しています。

スクリプトは、ボタンが押されたときの反応を、少しC言語に似た簡易言語でプログラミングしてやるものです。通常の、ボタンをつけてリンク、という手法に比べ、きめ細かな演出ができますが、少々、お手軽さに欠けるという特徴があります。

スクリプトが威力を発揮するのは、同じボタンを押しても、条件によって動作が異なるような場合です。具体的には、下の図のように、ある部屋に来たとき、以前にその部屋に来ていた場合とそれ以外の場合では、メッセージが変わる、などといった場面に、スクリプトを活用しています。このようなボタンは、通常のリンクでも作れるのですが、手間がかかってしまいます。

でも、スクリプトが必要な場合は、そう多くはありません。ほとんどは、通常のボタン設定で済むはずです。どうしてもという場合だけ、少々難しいスクリプトを使う、というのが正しい姿勢です。スクリプトは、ラクをするために使用するのですから。

スクリプトが有効なのはこんな場面！

⬆前に顔を見ていたときと、そうでないときで、メッセージが変わるような演出には、スクリプトが必要。

⬆宝石をある順番で押すと、扉が開く。作業の途中では文章が出る。こんな複雑な演出にも、スクリプトを。

スクリプトはこれだけ覚えればオーケー

スクリプトの一覧表を見ると、なにやら難しそうな命令がたくさん並んでいます。思わず圧倒されそうですが、これらの命令を、すべてマスターする必要はありません。

とりあえず、card文と、if文による条件判断の使い方だけ覚えれば、かなり凝ったボタンが作れるはずです。

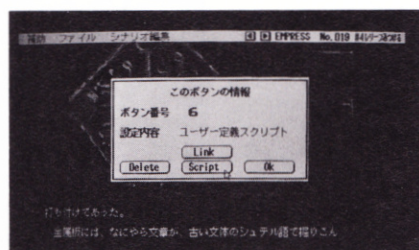
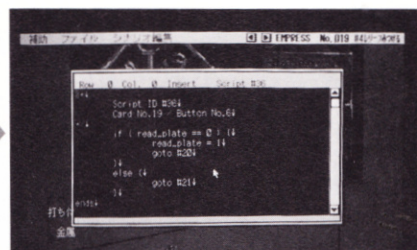
この作品では積極的にスクリプトを使用していますが、その多くが、右のような短いスクリプトです。実際、これ以上複雑なスクリプトを書く必要は、ほとんどありません。

右のスクリプトは、〝水ぜめの部屋〟に入ったとき、以前にどこかで顔を見ていたか、あるいはこの部屋にしかけられているワナの存在を知っているかで、違うカードにリンクするためのものです。cardとifの使い方を覚えたい方は、このスクリプトを参考にしてみるといいでしょう。

ほかの命令は、あとから順々に覚えていけばいいのですから。

```
/*
        Script ID #19
        Card No.10 / Button No.0
*/
        saw_face3 = 1
        if ( know_trap3 == 1 ) {
                card #15
        }
        else {
                if ( saw_face6 == 0 ) {
                }
                else {
                        card #14
                }
        }
ends
```

⬆これは〝水ぜめの部屋〟(左ページのマップで、中央上の部屋)の入口のスクリプトです。以前ここに来たことがあるか、ここにかけられているワナを知っているかなどによって、違うカードが呼び出されます。if文やcard文、変数の使い方の参考にしてください。

ボタンを設定してから、スクリプトを書く

⬆スクリプトを書くときも、まず、いつものようにボタンを設定します。そのあとで"SCRIPT"をクリックし、スクリプトエディットモードに入ります。

⬆すると、このようにテキストエディターが起動するので、キーボードからスクリプトを打ち込んでいきます。スペルミスをすると、命取りになるので要注意。

宝石盤のスクリプトはこうなってる！

右下にあるのが、この作品でも最長の、〝水ぜめの部屋〞にある宝石盤の、黄色い宝石のスクリプトです。

水ぜめの部屋で下手なことをすると、入り口の扉が閉まり、天井に開いた水路から、大量の水が流れ込んできます。そのままでは主人公は溺れ死んでしまいますが、脱出方法が残されています。それは、扉の横にある5色の宝石を、ある順番で押せば、扉が開くというものです。ちなみに、宝石を押す順番は、同じ部屋に書いてある詩の中に隠されています。

さて、このスクリプトは、少々複雑なことをやっています。

この場面では、主人公はどんどん増していく水の量に慌てながら、必死で宝石を押していきます（もちろん、実際に押すのはプレーヤーの仕事です）。

水面はどんどん上昇していきますが、もしもプレーヤーが詩に隠された謎を解くことができず、どうしても扉を開くことが不可能なとき、主人公は力ずくで脱出を試みます。

この場面の緊迫感を演出するため、このボタンを8回押すごとに、「水が胸まで上がってきた」などと水位の上昇を描写する文章を挿入します。

また、最初にどれかの宝石に触れたとき、かすかに宝石が動くという描写を入れ、プレーヤーの注意を喚起することもしています。

当然、ボタンがきちんと順番に押されているかの判断もしますし、さらに、プレーヤーが謎を解けなかったとき、主人公が勝手に脱出を試みるような措置もしてあります。

以上のような盛り沢山の内容が、このたった1個のボタンに込められています。これを通常のリンクだけで作るとしたら、なかなか骨の折れる作業になるでしょう。

ところが、よく見ると、このスクリプトにはcard文とif文しか使っていないのです。前のページで書いた通り、このふたつの命令を覚えれば、ほとんどのことができてしまうというのが、おわかりになるでしょう。

⬆部屋に閉じ込められた主人公が振り返ると、そこにはこんな宝石盤と、文字の書かれた金属板が……主人公が無事脱出できるかどうかは、スクリプト次第？

このように、必要に応じてスクリプトを書き、すべてのシーンを作成していきます。最後に細かい調整を行って、ゲームは完成というわけです。

```
/*
        Script ID #34
        Card No.19 / Button No.5
*/
        if ( next_juel == 5 || next_juel == 3 ) {
                next_juel = 3
        }
        else {
                next_juel = 0
        }
        touched_juel += 1
        if ( touched_juel == 1 ) {
                card #22
        }
        if ( touched_juel == 8 ) {
                card #23
        }
        if ( touched_juel == 16 ) {
                card #24
        }
        if ( touched_juel == 24 ) {
                card #25
        }
ends
```

宝石がちゃんと順番に押されたかどうかをチェック。next_juelにこのボタンの番号が入っていれば、ちゃんと順番どおりに押されたことになります。

宝石を何回押したか、数えています。

初めて宝石を触ったときのメッセージ。

8回触ると、水が腰まで上がってきます。

16回だと、水は胸まできます。

24回押しても扉が開かなければ、主人公は勝手に脱出を試みます。

⬆〝水ぜめの部屋〞の宝石盤のうち、黄色の宝石のスクリプトです。このようなスクリプトが、5つの宝石すべてに書かれています。スクリプト自体は長いですが、やってることはcard文とif文ばかりの、基本的なことだけです。

楽しいアドベンチャーを作るために

楽しいアドベンチャーとはどんなものか、ということは、作る人によって違う意見があるはずです。

ただ、少なくとも、プレーヤーに余計な負担がかかって、素直にゲームに没頭できないようでは、楽しいアドベンチャーとは呼べないでしょう。

たとえば、ある部屋でとんでもないワナにひっかかってしまい、やっとの思いで脱出した。その後、うっかりまたその部屋に足を踏み入れてしまい、またまたワナにひっかかってしまう、なんてことがあれば、プレーヤーは2度も同じ苦労をするだけで、ちっともおもしろくないはずです。

そのため、この作品では、同じ展開が2度も起こらないように、なるべく細かくチェックをしています。

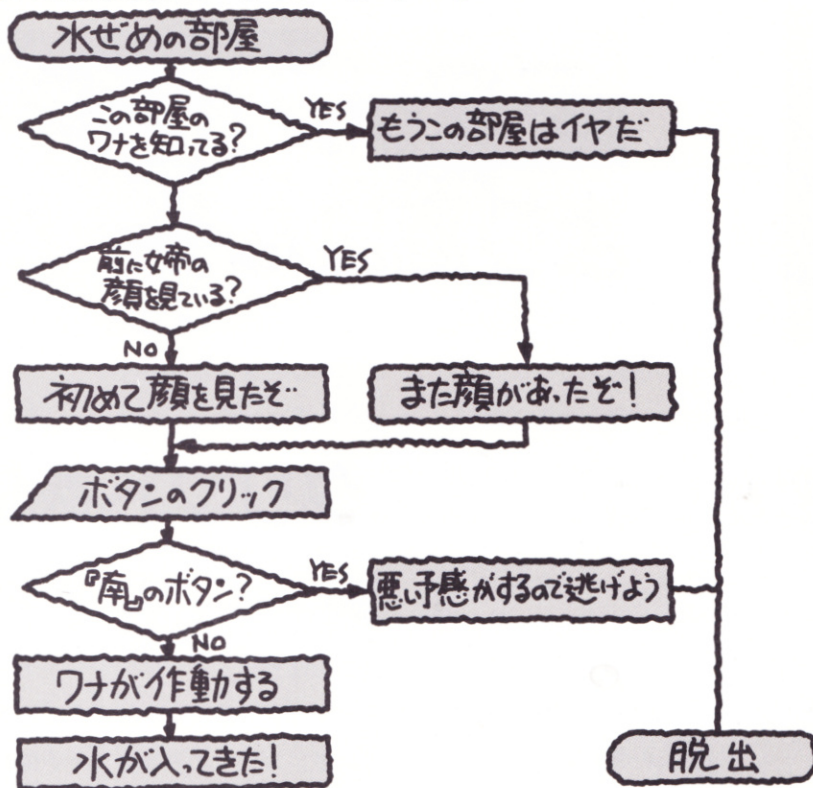
また、何度も同じメッセージを読まされるのもおもしろくないので、プレーヤーの過去の行動をチェックして、それに合わせて、なるべく自然なメッセージを出すようにしています。

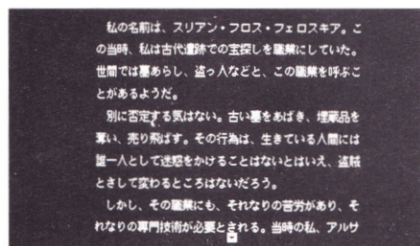
その一例を、右の〝水ぜめの部屋〟のフローチャートに示します。

部屋に入った時点で、プレーヤーの過去の行動をチェックして、3種類のメッセージが表示されるようにしています。特に、以前に1度この部屋に来て、ワナにひっかかってヒドイ目にあっている場合、2度も同じ目に会わないよう、主人公が自動的に部屋を脱出するようにしています。

アドベンチャーゲームが映画や小説などと違う点に、プレーヤーが自分で行動を選ぶことができる、というものがあります。どうせなら、たとえば、本を読んでいるときに上げた、自分の叫び声が、いつのまにか物語の一部として文章になっているような、そんな世界が実現できればいいのにな、と作者は考えました。

まあ、やたらと文章が多いゲームですが、ゆっくり楽しんでほしいな、と作者は思っています。

"水ぜめの部屋" フローチャート

⬆プレーヤーの過去の行動によって、話の展開が少しずつ変わるようになっています。こういうことを設定するのは、少々手間がかかるのですが、ラクに楽しく遊べるゲームを作るためですから、しかたないでしょう。

私の名前は、スリアン・フロス・フェロスキア。この当時、私は古代遺跡での宝探しを職業にしていた。世間では墓あらし、盗っ人などと、この職業を呼ぶことがあるようだ。
別に否定する気はない。古い墓をあばき、埋蔵品を奪い、売り飛ばす。その行為は、生きている人間には誰一人として迷惑をかけることはないとはいえ、盗賊とさして変わるところはないだろう。
しかし、その職業にも、それなりの苦労があり、それなりの専門技術が必要とされる。当時の私、アルサ

⬆画面に変化をつけるため、こんなシーンも入れてみました。グラフィックを使うばかりがアドベンチャーじゃない、といいつつ、手抜きにも見えるな、う〜ん。

⬆このグラフィックには、〝女帝の肖像〟がひとつ隠れています、さて、どこでしょう、なんてクイズっぽい謎を入れてみるのも、楽しいのではないでしょうか。

スクリプトを使用した より高度なゲーム作成法

細かい演出はスクリプトを使う

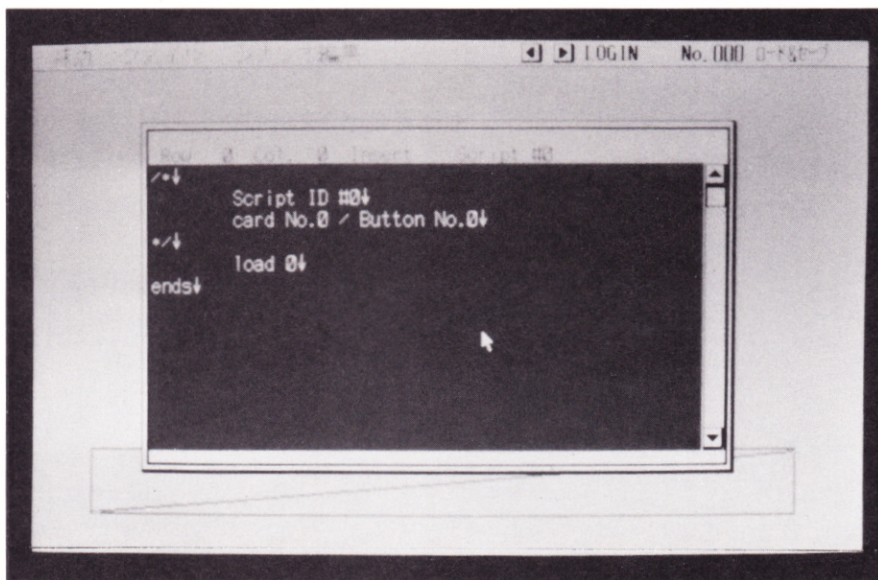
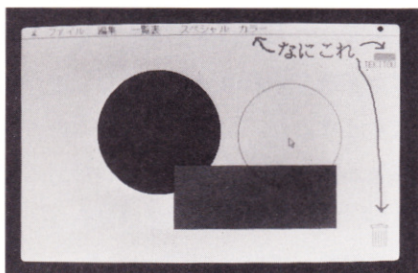
このツールでは、カードを表示したり、リンクしたりできますが、これらはすべて、スクリプトというものを使って実現しています。ここでは、そのスクリプトの使い方について説明しますが、少し難しいので、初心者の人は読み飛ばしてもかまいません。

スクリプトとは、いわばBASIC言語のようなもので、カードを表示するとか、音楽を流すとかいった命令が、たくさん組み合わされているものです。ゲームを作成すると、ゲーム名と同名のディレクトリーが作られ、その中に〝SCRIPT〟という名前のテキストファイルが作成されます。これがスクリプトの本体です。

スクリプトはボタンごとに設定されていて、カードのリンク、キー待ちなどの、ほとんどの機能をスクリプトで実現できます。スクリプト全体は、〝SCRIPT〟というファイルの中に納められていますが、中を見てみると、〝Script ID〟というもので細かく区切られていることがわかります。つまり、区切られたそれぞれの部分が、たくさんあるカードのボタンひとつひとつに対応しているわけです。

⬇スクリプトを使って、直線や円を描いたところです。アイデア次第でもっといろいろできるでしょう。

⬇ボタン編集でスクリプトを選択すると、このような画面が表示され、スクリプトの編集ができます。

Script IDとは何か？

アドベンチャーツクール98では、ボタン＝スクリプトと考えても構いません。システムは、ボタンがクリックされるのを待ち、クリックされるとそこに設定されているスクリプトが実行され、処理が終わり次第、またボタンのクリック待ちの状態になります。これがシステムの基本的な動作です。

そこで問題になるのが、ボタンの数です。ゲームの中にいくつのカードがあって、合計いくつのボタンがあるのか？　じつは、このボタン(＝スクリプト)に通し番号をつけて区別しやすくしたのがScript IDの番号なのです。

たとえば、ゲームを新規作成した場合、カードはシステムカードだけで、ボタンの数はシステムカードにある4つのボタンだけです。そして、その4つのボタンには、Script ID番号の0番から3番が割り振られています。ここで、新たにカードを作り、ボタンひとつ作成すると、その新しいボタンのScript ID番号は4番になるわけです。

とにかく、ボタンがないとスクリプトは作れません。ボタンが押されないと、スクリプトの処理が始まらないわけですから。従って、ゲームを作る場合、まず最初にボタンを作っておく必要があります。もちろん、ボタンを作るためにはカードを作っておかないといけない、ということで、カードをどんどん作って、あとからスクリプトを使ってカードを組み合わせていく、という作り方が必要になります。いきなりスクリプトから始めず、カードでボタンを先に作るようにしましょう。

スクリプトを使うときの注意点

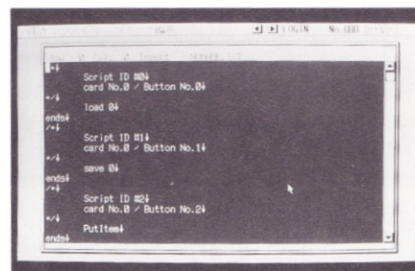
スクリプトは〝SCRIPT〟というファイルに書かれています。それを編集する場合、カード編集の中のボタン編集モード、または、メニューバーの補助の中にあるテキストエディターを使います。しかし、Script IDとの兼ね合いもありますので、ボタン編集モードにしてスクリプトを編集した方が簡単です。通常は前者の方を使うようにしてください。

上のコラムにも書いてあるとおり、システムは、ボタンが押されるとスクリプトの処理を始め、〝ends〟の命令があるところでスクリプトを終了させます。そのあと、システムは再びボタンが押されるのを待つようになっています。

このとき、スクリプトの中にカードを変える命令（card #n）を入れておくと、すでに35ページで紹介しているカードのリンクが実現したことになります。条件式を組み合わせてやれば、さらに複雑なリンクを作ることもできます。

アイテムはアイテム名と同名の変数を使って管理しています。たとえば、〝disk〟というアイテムを設定している場合、アイテムを持っているときは、〝disk〟という変数に0以外の数字が入っていて、逆にアイテムを持っていない場合は0が入っている、というわけです。アイテム名(変数名)に〝ディスク〟のような全角文字を使うこともできますし、変数として扱っているので、数字を代入したり足し算したりすることもできます。お金のように考えることもできますね。

システムカードのボタンに設定されている〝load〟と〝save〟ですが、これはゲームの途中経過を記録するファイルを扱うものです。通常は0番のファイルしか使いませんが、最大10個まで(0から9まで)のファイルを扱えるようになっていますので、セーブ、ロードの数を増やすこともできます。市販のゲームのように、セーブする場所が、たくさん用意されているゲームを作ることができるわけです。

⬇メインメニューの〝補助〟からテキスト編集を呼び出し、ファイル名〝SCRIPT〟を読み込んだところ。

スクリプト命令一覧表

命令	説明
card #n	●#n番のカードを呼び出します。これを実行する事により背景の画像や文字の表示位置、ボタンなどが、呼び出されたカードに設定されている状態に変更されます。これにより自由に表示するカードを選択できます。
load n	●ゲームの進行状態を記録したn番（0～9）のファイルをロードします。その際、そのファイルに記録されている状態からゲームが開始されます。
save n	●ゲームの進行状態をn番の記録ファイルにセーブします。
ends	●スクリプトの最後のマークです。
break	●スクリプトを抜けます。
quit	●ゲームを終了します。
/*…*/	●…の部分にコメントを書き込めます。
repeat (n) {…}	●{}の中の処理をn回実行します。

**if (条件式) {...}
else {...}**

●条件式が正しければ、直後にある {} 内の文を実行します。elseがある場合、else直後の {} 内の文は、条件式を満たさない場合に実行されます。また、else以降は省略することもできます。条件式は次の通りです。

　== (等しい)、 != (等しくない)
　> (大きい)、 < (小さい)
　&& (論理積)
　|| (論理和)

tload <ファイルネーム>

●ファイルネームで指定されたテキストファイルを、現在のカードに設定されている文字表示領域に出力します。

<変数>++、<変数>--

●変数の値をプラス1、またはマイナス1します。
そして計算結果をその変数に代入します。

<変数>= n

●変数に数値nを代入します。
変数の数値の範囲は-32768～32767です。

<変数>+= n

●変数に数値nをプラスします。
そして計算結果をその変数に代入します。

<変数>-= n

●変数から数値nをマイナスします。
そして計算結果をその変数に代入します。

<変数>*= n

●変数に数値nを掛けます。
そして計算結果をその変数に代入します。

<変数>/= n

●変数を数値nで割ります。
そして計算結果をその変数に代入します。

random n

●0～nまでの乱数を返す関数です。

wait_button n

●n秒経過するか、ボタンが押されるまで待ちます。ボタンの入力をテキストのスクロールを待ってから行なう場合などに使用できます。

delay n

●n(1000分の1秒単位)ウエイトをかける。

bgm_start m (aからz)

●mのBGMの演奏を開始します。

bgm_stop

●BGMの演奏を中止します。

beep n (1～12)

●ビープ音をならします。nの数値が大きい程高い音がなります。

sound reg,data

●FM音源のレジスタregにdataを送ります。詳細はFM音源のマニュアルを参照して下さい。

blink_on color,speed

●colorで指定したパレットをspeed(2〜100)で指定した速さで点滅させます。数値が小さい程速くなります。

blink_off color

●colorで指定したパレットの点滅を停止します。

gload x,y,effect,filename

●filenameで指定した画像をx,yの座標に表示します。さらに、effect(1-5)の指定により表示の方法を変える事ができます。

1＝上から表示　2＝下から表示
3＝ブラインド風　4＝上下すれちがい
5＝左右すれちがい

cls

●画面全体を白でクリアーします。

line x1,y1,x2,y2,color

●画面に線を引きます。x1,y1を始点、x2,y2を終点とし、colorに色を指定します。

xline x1,y1,x2,y2,style

●xorによるラインを引きます。

box x1,y1,x2,y2,color

●四角形を描きます。

boxf x1,y1,x2,y2,color

●中を塗りつぶしたボックスを描きます。

circle x1,y1,x2,y2,color

●円を描きます。

paint x,y,color

●指定した座標からペイントをします。

print x,y,size, "<文字列>"

●指定した座標にsizeの大きさで文字列を表示します。sizeは次の通りです。

1＝横半角　2＝縦半角　3＝1/4角
4〜9＝(n-3)倍角

※注意：size＝4は1倍角（標準の大きさ）で、最大の9が6倍角となっています。

getch

●1バイトの文字をキーボードから入力して、そのキャラクターコードを返す関数です。キーが入力されるまで待ちます。

例：　n＝getch
　(Aのキーが押された場合、変数nの値は97です)

exec "<文字列>"

●子プロセスにより外部のコマンドを実行します。バッチファイルは使用できません。

サンプルスクリプト1　グラフィック関数

このスクリプトは、画面に大きな○と×を描くもので、クイズなどを作るときに使えます。

最初のカードに質問を書き、選択肢をいくつか用意しておきます。それぞれの選択肢にボタンを設定しておき、正解の場合は、変数〝ATARI〞に1を、間違っている場合は、1以外の数字を代入します。そのあと、このスクリプトを実行すると、画面に○もしくは×が表示されるわけです。○と×を書いたカードを用意し、それを表示しても構わないんですが、カードをディスクから読み出さないので、その分、スピードが速いのが特徴といえるでしょう。

〝repeat〞という命令がありますが、これはBASICの〝FOR～NEXT〞ループにあたります。ここでは、10回処理を繰り返すようになっていますね。

そのほか、〝<変数>++〞という式がリストの中にいくつかあります。これは、変数の値をひとつ増やして、その値を変数に代入する働きをします。〝<変数>=<変数>+1〞と書くことはできませんので、計算式は注意して記述してください。

```
ATARI = 1

if(ATARI == 1){                        /* ATARI という変数が1だった場合 */
        r = 150                        /* 変数 r は円の半径 */
        repeat(10){                    /* 半径を変えながら10回、円を描く */
                circle 320 200 r 2
                r++
        }
        print 216, 160, 2, 8, 0, 0, "正 解"
}
else {                                 /* ATARIという変数が1以外の場合 */
        y1 = 100
        y2 = 300
        repeat(10){                    /* y座標を変えながらXを10回描く */
                line 160 y1 479 y2 2
                line 160 y2 479 y1 2
                y1++
                y2++
        }
        print 216, 160, 2, 8, 0, 0, "ハズレ"
```

サンプルスクリプト2　効果音

次は効果音を作ってみます。BGMが何曲か用意されていますし、ビープ音を出すこともできますが、それ以外の音もほしい、というときに使うといいでしょう。

ここで紹介しているサンプルリストは、PSGのレジスタを直接指定しています。自分で音を作る場合、ハードウェアに関するかなり詳しい知識が必要になりますが、ここに掲載しているものを写して使う場合は、まったく問題ありません。たとえば、電話の絵を描いてボタンを設定し、電話のベルのリストをスクリプトの中に書き写してみてください。電話をクリックするとベルが鳴りますね？　こんなふうに、いろいろ工夫してみてください。

爆発音

```
sound 6 31
sound 7 247
sound 8 16
sound 11 255
sound 12 60
sound 13 0
delay 100
sound 6 27
sound 7 247
sound 8 16
sound 11 255
sound 12 90
sound 13 0
```

電話のベル

```
repeat(13){
        sound 0 45
        sound 1 0
        sound 2 110
        sound 3 0
        sound 7 252
        sound 8 16
        sound 9 16
        sound 11 20
        sound 12 15
        sound 13 0
        delay 80
```

機関車

```
repeat (10){
        sound 6 15
        sound 7 247
        sound 8 16
        sound 11 10
        sound 12 2
        sound 13 14
        delay 100
        sound 8 0
```

遮断機

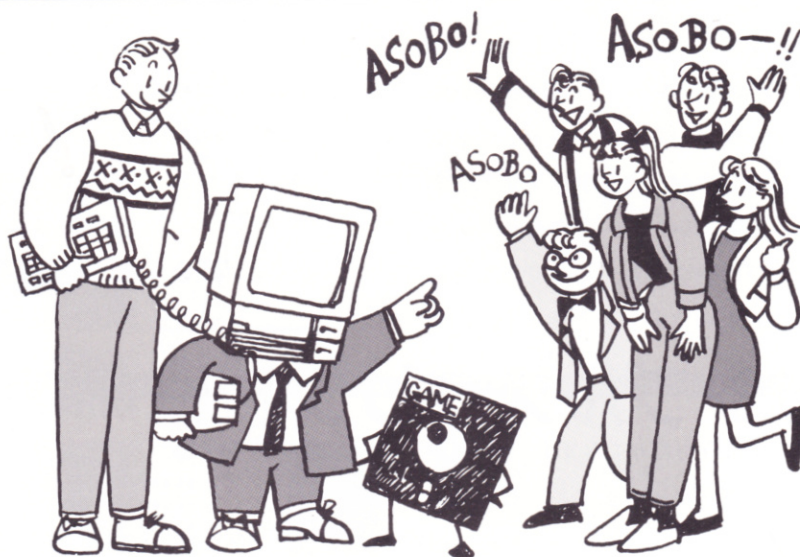
```
repeat(10) {
        sound 0 217
        sound 1 0
        sound 2 198
        sound 3 0
        sound 7 252
        sound 8 16
        sound 9 16
        sound 11 129
        sound 12 13
        sound 13 8
        delay 500
        sound 8 0
        sound 9 0
```

アドベンチャーツクール98の使い方

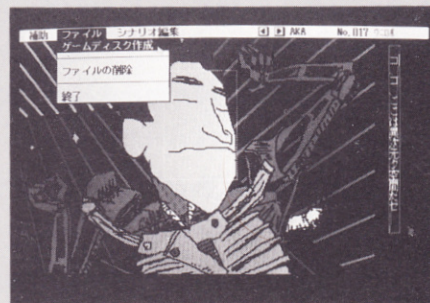
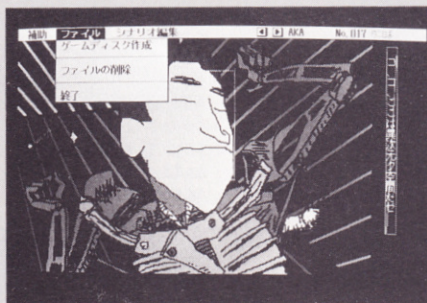
完成したゲームをもとに ゲームディスクを作成する

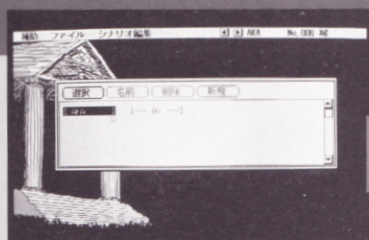
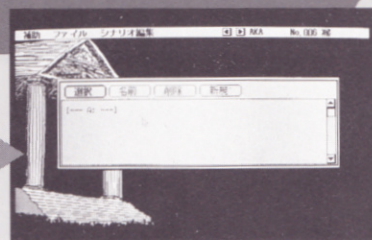
みんなに遊んでもらう

さて、できあがったゲームは、やっぱり人に遊んでもらいたいですね。そんなとき、つい考えてしまうのが、市販のゲームのように、エディターを立ち上げずに遊べるようにしたい、ということでしょう。

そういう場合のために、アドベンチャーツクール98には、データだけで遊べる、いわゆるゲームディスクを作る機能があります。作ったゲームをゲームディスクの形にしておけば、それをパソコンのドライブに入れ、電源を入れるだけで遊べるわけです。

まず、新しいディスクを1枚用意してください。このディスクは、特にフォーマットする必要はありません。買ったばかりのもので構いません。その後、メニューバーの中にある〝ゲームディスク作成〞を選択してください。あとは右ページの手順に従って、ゲームディスクを作成します。

ディスクを1枚用意する

ゲームディスクの作成は、メニューバーのファイルの中から〝ゲームディスク作成〞を選択します。その際、ディスクが1枚必要なので用意しておいてください。システムが自動的にフォーマットしますので、買ったばかりのディスクでも結構です。

ゲームディスクを作るときの注意

作ったゲームディスクのデータは、通常のものとデータ形式が違っています。カード編集画面でデータを見ることはできません。ゲームに修正を加える場合は、ゲームディスクにする前のデータで修正してから、ゲームディスクを作り直してください。

⬆ゲームディスクにする前のデータは、このようにエディターで修正することができます。しかし、ゲームディスクの場合は……。

⬆ゲーム選択ができません。つまり、中を見ることができないわけで、そのほうが、ほかの人に遊んでもらうとき、都合がいいわけです。

1 ゲームを選択する

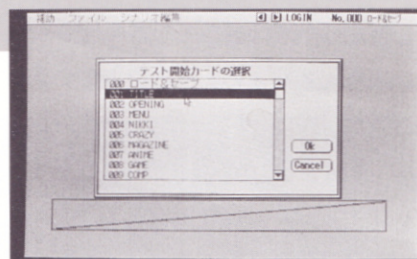
まず最初に、ゲームの一覧が出ますので、どのゲームをゲームディスクにするのかを選択してください。

ゲームディスクにするといっても、元のデータディスクからカードの情報を新しいディスクにコピーするだけです。元のデータディスクが消えてしまうわけではないので、ご安心を。

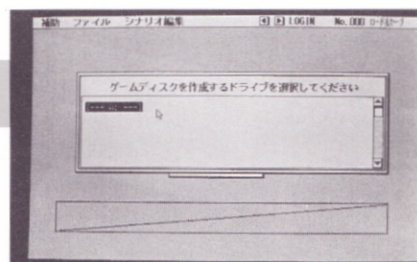
⬆どのゲームのゲームディスクを作成するのか、ここで選択します。ゲーム名をクリックしてください。

2 最初のカードを選択する

次に、どのカードからゲームを始めさせるのか選択します。通常はカード1番から始めるようになっていますが、違うカードにオープニング画面を作っておいて、そこからゲームを始めることもできます。その際、オープニング画面全体に大きなボタンを作っておいて、どこをクリックしても次のカードに行けるように作っておく必要があるでしょう。

カードを選択する画面と同じようなカード一覧表が出ますので、ゲームをスタートさせるカードをマウスでクリックしてください。

⬆次にゲームを始めるとき、どのカードからスタートさせるのか決めます。通常はカード1ですね。

3 ゲームディスクを作るドライブを選択

続いて、どのドライブでゲームディスクを作成するのかを選択します。通常はドライブBですが、ふたつ以上のドライブが接続されている場合は、元のゲームデータが入っているドライブとは別のドライブ(たとえばエディターディスクが入っているドライブ)を指定してもかまいません。

⬆普通はBドライブを選択します。ハードディスクを使っている人はドライブを確認して選択してください。

4 完成! みんなで遊ぼう

あとは画面の指示に従って、ディスクを入れ替えます。ノートタイプのパソコンを使っている場合は、少し入れ替えの回数が多くなるかもしれませんが、間違えないように注意して作業してください。

完成したら、そのゲームディスクをドライブAに入れてリセットします。友だちも呼んで、一緒に遊んでみてください。

コンテストもやってるよ

ログイン　ソフトウェアコンテスト　ツクール部門

あなたの作ったゲームを送ってください!

ログインに作品を送って賞金を勝ち取るぞ!

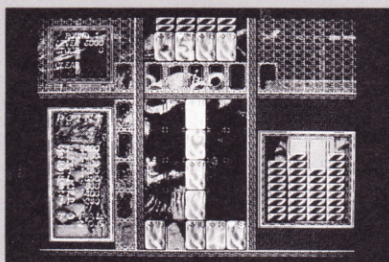
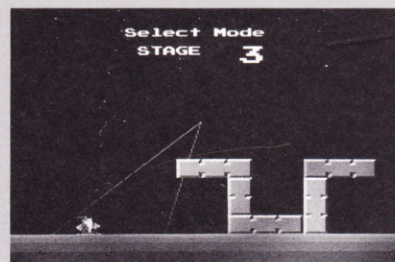
ログインでは、アドベンチャーツクール98で作成したゲームを大々的に募集しています。送られてきた作品は、厳正な審査の上、ログイン本誌でどんどん紹介する予定です。もちろん、優秀な作品には、賞金も贈られるようになっていますし、下のコラムにも書いてあるとおり、作品は製品として発売される可能性もあります。それが多くの人に認められれば、『ドラクエ』の堀井雄二さんのような、スターゲームデザイナーになれるかもしれません。どうか奮ってご応募ください。

⬆ログインはこんな雑誌です。月に2回発売されていますので、本屋さんで探してみてください。

今のところ、締め切りなどはとくに設けていませんが、ログイン本誌に連載している〝ソフコンPRESS〟という記事の中で、逐次紹介するつもりです。応募規定などの詳細は、右ページを参照してください。

優れた作品は製品として販売する可能性も!

ソフトウェアコンテストに応募した作品が入賞すると、右ページのような賞金を獲得できるのはもちろんなんですが、さらには、その作品が、実際に店頭で発売される可能性もあります。

右下の2作品はいずれもソフトウェアコンテストの受賞作品で、すでに製品として発売されているものです。しかもいろいろな機種に移植され、多くの人に遊ばれている作品です。あなたの作ったゲームが、ほんとうにすばらしいものだったら、この2作品のように発売されるかもしれません。そうなれば、あなたはゲーム作家への道を歩み始めたことになり、将来、『ドラゴンクエスト』シリーズのような大ヒットゲームを作るのも、あながち夢ではなくなるかもしれないのです。

⬆これは『琉球』というソフトウェアコンテストの入賞作品。製品として実際に発売されています。

⬆『メガリット』というソフトウェアコンテストの入賞作品。ゲームボーイ版が発売されています。

応募要項

応募された作品は、厳正な審査の上、優秀な作品をログイン誌上で紹介します。また、右のような賞金も与えられるようになっています。

応募の方法ですが、作品を応募する前に、64ページの説明を参考にして、まずゲームディスクを1枚作成してください。応募の際は、その作成したゲームディスクと、以下の項目を明記した書類を同封して送るようにしてください。

①郵便番号、住所、氏名、電話番号、賞金の振込口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所)。住所、氏名、名義人の氏名にはフリガナをつけてください。

なお、20歳未満の方は保護者の承認を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

②お持ちのコンピューターの機種、遊び方、ゲームの解法など。

入選した作品の著作権はアスキーに帰属します。また、応募された作品は、原則として返却しませんので注意してください。どうしても返却を希望する場合は、返信用の封筒と切手を同封するようにしてください。あて先は以下の通りです。

締め切りはとくに設けていませんので、ゲームが完成したら随時送っていただいてけっこうです。たくさんのご応募お待ちしています。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
ソフトウェアコンテスト アドベンチャーツクール98係

PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!

アドベンチャーツクール98

■企画・制作
ログイン編集部

■プログラマー
伊藤裕、吉田和人(音源ドライバー)

■音楽制作
北神陽太、田崎寿子

■サンプルゲーム制作
みんだ☆なお、鈴木和弘、田川実、石原潔、安田和央、藤高信博

<プログラマープロフィール>
1963年新潟県生まれ。日本大学理工学部中退後、ログイン編集部でプログラム開発に携わる。高校の時にBASICを始め、続いてアセンブラ、C言語を修得。今後、アドベンチャーツクール98の高機能化に取り組む予定。

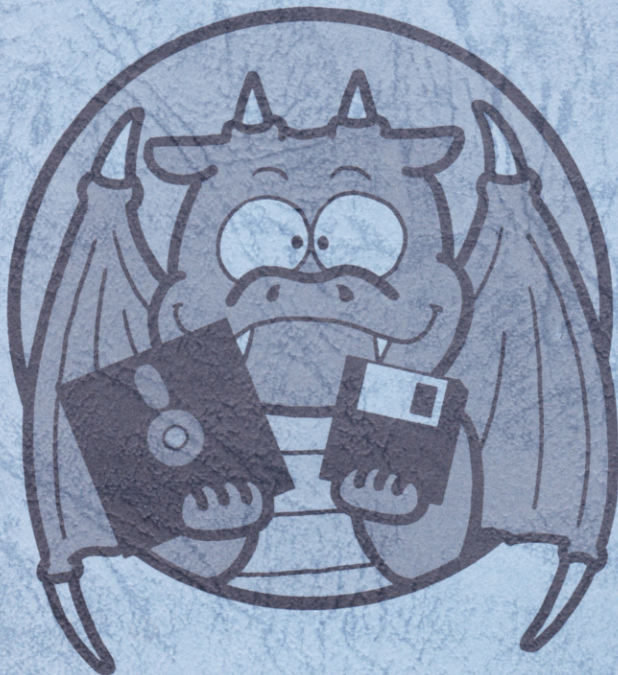
1992年3月19日　初版発行
1992年5月1日　第1版第2刷
定価4,800円(本体4,660円)

発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
振　替　東京4-161144
大代表　(03)3486-7111
出版営業部　(03)3486-1977(ダイヤルイン)
ログイン情報質問電話　(03)3796-1918(祭日を除く月曜から木曜までの午後2時より5時まで)

編　　集　　川村篤、山下信行
制　　作　　本間智嗣、安田稔
デザイン　　今井邦孝デザイン事務所
表　　紙　　３Ｄイラスト…杠聡、撮影…金子宏司
イラスト　　奈和浩子、今井修司、岩下幸資
印　　刷　　大日本印刷株式会社

ISBN4-7561－0630-7　C3055　P4800E

●I3027

フロッピーディスクの取り出し方

●右のディスクポケットに、3.5インチ2枚と5インチ2枚のフロッピーディスクが入っています。ソフトウェアの内容に、メディアによる違いはありませんので、お手持ちのPC-9801と同じタイプのフロッピーディスクを取り出してください。

●ディスクポケットは、切り込み部分に沿って爪などで開封してください。その際、フロッピーディスクに傷がつかないように十分に注意してください。

●ソフトウェアの利用方法は、本書22ページの〝起動ディスクの作成、および、サンプルゲームの遊び方〟をご覧ください。

アドベンチャーツクール98
インストールディスク1

PC-9801シリーズ
5"-2HD
For MS-DOS(Ver.3.1以降)

DataLife®

アドベンチャーツクール98
インストールディスク2

PC-9801シリーズ
5"-2HD
For MS-DOS(Ver.3.1以降)

DataLife®

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!

アドベンチャーツクール98

インストールディスク1

PC-9801シリーズ 3.5″-2HD

For MS-DOS

(Ver.3.1以降)

PC-9801で誰にでも簡単にゲームが作れる!

アドベンチャーツクール98

インストールディスク2

PC-9801シリーズ 3.5″-2HD

For MS-DOS

(Ver.3.1以降)

©1992 BY YUTAKA ITO

©1992 BY ASCII CORPORATION